


PlayStation 2 | PSP PlayStation Portable | PLAYSTATION 3

PlayStation®

Revista Oficial - España

105 ★ OCTUBRE 2009 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

ANÁLISIS EXCLUSIVO

Need For Speed SHIFT

¡La mejor entrega de la saga!

PS3 PSP

SÓLO 2'95€

GUÍAS COMPLETAS
★ BATMAN ARKHAM ASYLUM
★ WOLFENSTEIN

5€
...HORRO SEGURO
...UESTROS TÍTULOS
...MENDADOS...
McRae DIRT 2 (PS3)
...vel Ultimate Alliance 2 (PS3)
...Ninjas (PS3)
...orStorm Arctic Edge (PS2)
...turmovik B.O.P. (PSP)

¡LOS 25 BOMBAZOS DE LA GAMESCOM!
Uncharted 2
Heavy Rain
Assassin's Creed 2
Gran Turismo 5
Castlevania
Avatar...

¡DESCUENTO BESTIAL!
Ahórrate 5 Euros en la compra de X-MEN ORÍGENES LOBEZNO

ANALIZAMOS TODAS LAS NOVEDADES: FIFA 10 ★ PRO EVOLUTION SOCCER 2010 ★ NINJA GAIDEN SIGMA 2 ★ BORDERLANDS RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO ★ TEKKEN 6 ★ GUITAR HERO 5 ★ NBA 2K10 ★ NBA LIVE 10 ★ DJ HERO ★ BEATERATOR...

TOP MÚSICA



1. 66590 Billie the Vision & The D. — Summercat
2. 45008 Jason Mraz — I'm Yours
3. 22432 Coldplay — Viva la vida
4. 36986 Gloria Trevi — Psicofonía Remix
5. 66186 David Demaria — Que yo no quiero pro...
6. 62227 Inna — Hot
7. 42869 Beyonce — Halo
8. 51269 Macaco — Moving
9. 68219 La Quinta Estación — Recuerdame
10. 68308 Baute con Mata — Colgando en tus...remix

Ej: Envía PSM 66590 al 7454

TOP SONIDOS

BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
NUEVO	"¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
LUISMA	Como el Luisma no se entera
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
TERROR	Sonidos fantasmales
EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
TARZAN	El grito de Tarzán igual que en la peli...
R2D2	¿Recuerdas como hablaba R2D2?
BURBUJITAS	Pompitas explotando en tu móvil

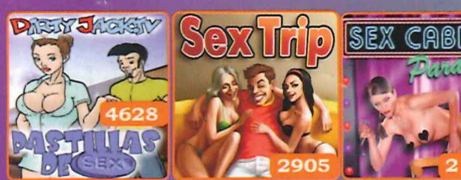
Ej: Envía PSM PEDO al 7454



Envía PSJ 4602 al 7454

JUEGOS











4624 SEX XONIX

TEMAS



Ej. Envía PST CHICASMALAS al 7454

Y más temas...

Tangas	Enfermeras
Tetas	Desnudas
Tiasenbolas	Rastas
Chicosguapos	Tequieros
Lesbianas	Lobos
Perrillos	Megatetas
Delfines	Kamasutra
Chicasguapas	Caballos
Vampiros	Haditas
Dragonestribales	Tuneados
Calaveras	Brujas



ESTÍMULOS ¿COMO ACTÚA?

Estímulos auditivos que combinan musicoterapia y sonidos que actuan directamente sobre ciertas zonas del cerebro y el sistema límbico. Estudio cientifico NEO200810_01 realizado por el psicologo colegiado 17312

AVALADO CIENTIFICAMENTE



Provoca reducción de la ingesta y facilita el adelgazamiento



Vagina Feliz

Facilita el deseo sexual y aumenta la lubricación





Facilita el deseo sexual y erección del pene

Anti Estrés 46956

Ej. Envía PSM 46597 al 7454



46972

FONDOS

Ej: Envía PSF 23953 al 7454



23953 45543 73997 42240 66603 37026 54979 53828

ANIMACIONES





51729 51499 53147 67664 53167 51730 53478 53157



Chat Amistad

La manera más facil de conocer gente

806 405 851



ABRAZAR DA VIDA AL CORAZÓN

o envía LAZO al 7332







Consultar compatibilidad en www.olemovil.com. Su número móvil queda registrado en bdd inscrita en la APD, responsable Jet Multimedia España S.A., y ud. otorga su consentimiento para utilizarse para envíos gratuitos de ofertas de olemovil.com. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja y ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición indicando su teléfono a info@olemovil.com. Coste máx de SMS: 1,5€ sin IVA. (Necesarios 3 sms para fotos, animaciones, polifónicas, sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 sms para juegos y videoclips). Necesaria conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. Al enviar un mensaje con la palabra "ALTA" el usuario ingresa en un servicio de suscripción. Coste de cada sms recibido: 0,30€+IVA. Movistar: máx.60sms/mes. Orange: máx 50sms/mes. Vodafone: máx 50 sms/mes. Para cancelar su suscripción, envíe BAJA al 7725. Menores de edad necesitan consentimiento de sus padres. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. Chat: máx 1,50€ sin IVA/SMS. 803 y Chat: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 47107 - CP 28080 Madrid.

PlayStation®
Revista Oficial - España



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director del Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS, **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, RAÚL BARRANTES, EDUARDO GARCÍA, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, LUCÍA PERDOMO, DAVID CASTAÑO, DAVID NAVARRO, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **GEMA ARCAS**
Jefe de Marketing **FERNANDO VALLARINO**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRES, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ, JOSÉ MARÍA HIDALGO. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ. Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: NATALIA JORGE. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: ALEJANDRO MORENO. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA. Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: LEONOR ARIAS
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade.
Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com*
INDIA: Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ARi

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

PlayStation 2 Revista Oficial no se hace responsable de la opinión de sus colaboradores en los trabajos publicados, ni se identifica necesariamente con la opinión de los mismos. Así como tampoco de los productos y contenidos de los mensajes publicitarios que aparecen en la revista, que son exclusiva responsabilidad de la empresa anunciadora.



PS3, una nueva era (y II)

De auténtica revolución puede catalogarse la aparición de la nueva PS3. En tan solo una semana de existencia ha batido todos los récords establecidos de ventas en Europa, Estados Unidos y Japón. Su esbelta arquitectura negra, el disco duro de mayor capacidad, tamaño más compacto y otra larga lista de cualidades, que encontraréis unas páginas más adelante, han seducido a cientos de miles de personas en todo el mundo que, no contentos con adquirir la máquina, han disparado de forma notable también las ventas de software. Parece que la barrera psicológica de los 299 Euros está marcando el nacimiento de una nueva era mucho más acorde con los merecimientos y magnitud de la gran máquina de Sony. Por si esto no fuera suficiente, las nuevas posibilidades de PlayStation Network abren un poco más las puertas a un universo cada vez más envolvente e imprescindible que orbita geoestacionariamente alrededor de ese auténtico imperio lúdico de los sentidos llamado PlayStation 3.

Marcos «The Elf» García



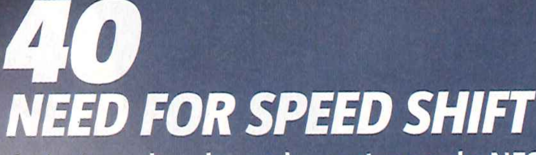
1º Pedro «John Tones» Berruezo
«Tengo callos hasta en los callos de jugar a Mini Ninjas y Ninja Gaiden Sigma 2».
Entre eso y acariciar vagones de mercancías los fines de semana...

2º José Manuel «Lloyd» Tornero
«Diseño mi propio traje de superhéroe para salvar el mundo».
Lo malo es que para él un traje es ir totalmente desnudo.

3º Eduardo «Edgar & Cía» García
«Tengo billete de ida y vuelta a Tokio y no pienso volver».
Tranquilo, tendremos a unos Yakuza vigilándote de cerca.

4º Lucía «Lucky» Perdomo
«Busco mazmorra cuca con vistas a la galaxia».
Ya sabéis propietarios de mazmorras, la chica es un cielo.

5º Raúl «Stan By» Barrantes
«A mí me gusta mucho el mambo y el 24/7 de la fiesta».
Ya sabemos por qué sólo has hecho 5 páginas este mes...



Sumario

#105 Octubre 2009



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



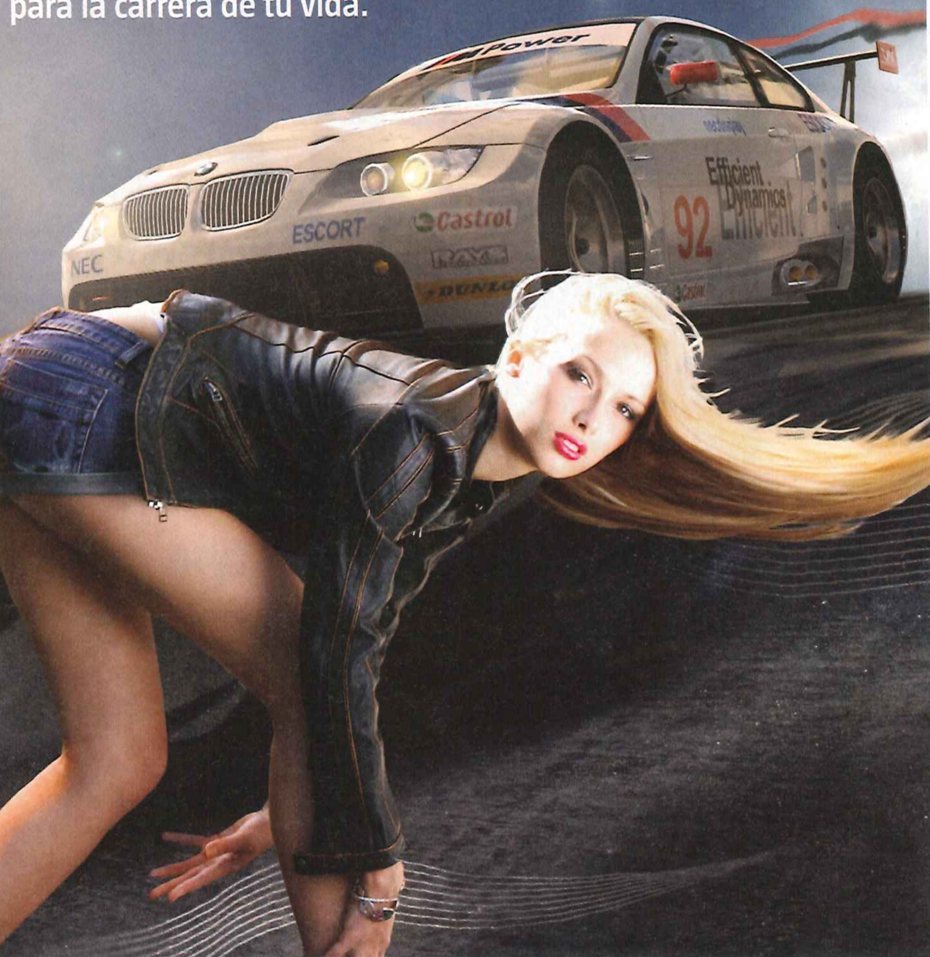
Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

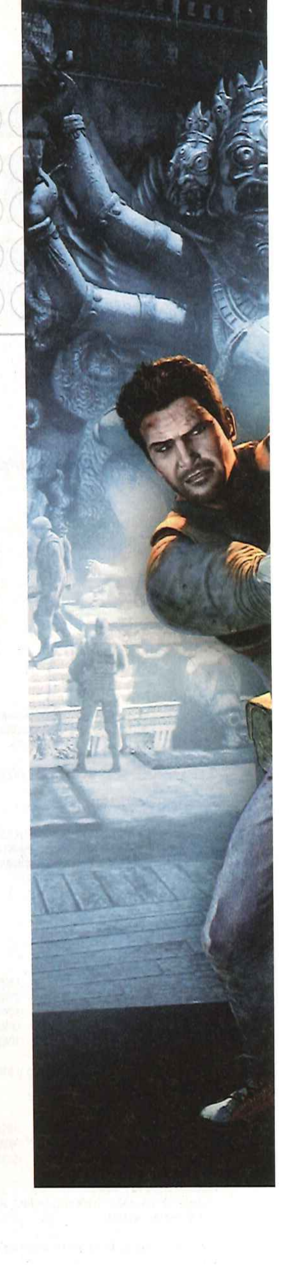


Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Cómo puntuamos

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

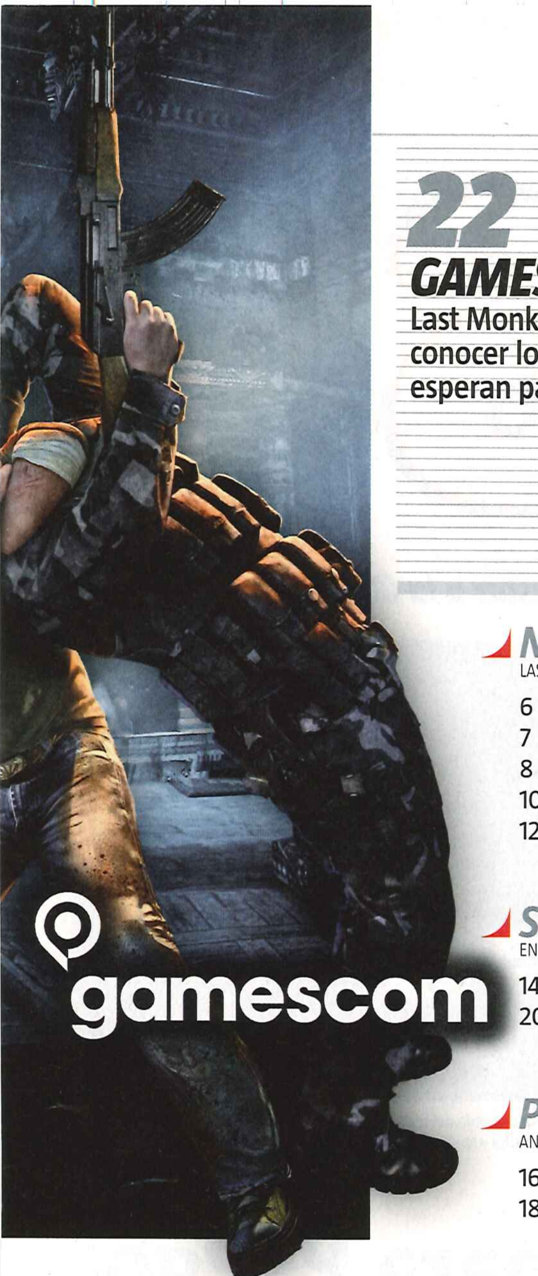














PlayStation®
Revista Oficial - España

22 GAMESCOM 2009

Last Monkey viajó hasta Colonia para conocer los bombazos que nos esperan para los sistemas Sony.

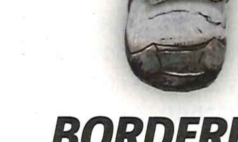


116 SANDRA BLÁZQUEZ

La «mala» de Física o Química nos cuenta su parecido con Alma de F.E.A.R.

48 FIFA 10

Analizamos exhaustivamente la última, mejor y más real entrega de FIFA hasta la fecha. ¡Que comience el partido!



90 BORDERLANDS

Una fusión magistral de Shooter y RPG a cargo de Take 2 y GearBox.





necesitas saber para estar a la última





Dicen que todos los niños vienen con un pan debajo del brazo. En este caso, el nuevo «retoño» de Sony viene con el primer título Gran Turismo en portátil y la posibilidad de conseguirlo sin pagar ni un euro.

Consigue Gran Turismo para PSPgo

Sé uno de los primeros en hacerte con la PSPgo y disfruta de Gran Turismo totalmente gratis

Ya quedan pocos días para poder hacernos con una **PSPgo**. La nueva portátil de **Sony**, que saldrá a la ventra el próximo 1 de Octubre, vendrá acompañada de una fantástica promoción que nos permitirá disfrutar de ***Gran Turismo*** completamente gratis. La forma de conseguirlo es muy sencilla: Lo primero de todo es registrarse en *Playstation Network* para tener tu propia cuenta a través del dispositivo Wi-Fi de **PSPgo**. Una vez que te hayas registrado, tendrás que entrar en *PlayStation Store* y descargarte gratuitamente el tema de ***Gran Turismo***. A continuación, recibirás un e-mail al correo asociado a tu cuenta con un código de 12 dígitos, el cual podrás utilizar en la *Store* dentro de la opción «Canjear códigos». Realizado este proceso tendrás a tu disposición el gran juego de conducción sin pagar ni un Euro. Esta promoción será válida para todos aquellos que se descarguen el tema ***Gran Turismo*** antes de las 24 horas del próximo 10 de octubre y únicamente en las descargas realizadas desde dispositivos ***PSPgo***. El código que recibas servirá hasta el 1 de octubre de 2010. Si tienes alguna duda consulta en la página oficial de **PlayStation**: es.playstation.com.

¡Nuevos colores para PSP 3000!

Otro mes más en el que no paran las novedades en torno a **PSP**. Esta vez con el anuncio de nuevos colores para **PSP 3000**: *Turquoise Green* y *Blossom Pink*. Estos dos nuevos modelos estarán disponibles a partir de noviembre y los podremos comprar por separado o adquirir en *pack*, el *Turquoise Green* junto a *Little Big Planet*. Además, **Sony** ha anunciado los nuevos *packs* disponibles de aquí a final de año con los juegos más esperados como *Dissidia*, *FIFA 10*, *Gran Turismo*, *Hannah Montana*, *Tekken 6*, *Assassin's Creed Bloodlines*, *Invizimals* o el ya mencionado *LittleBigPlanet*.







Según las últimas informaciones de EA, la versión PSP de Dante's Inferno se pondrá a la venta el mismo día que la entrega PS3. Averno por partida doble.





Nos espera un febrero infernal

Durante el transcurso de la reciente feria **GamesCom**, **Electronic Arts** desveló al fin la fecha de lanzamiento de ***Dante's Inferno***. Llegará a las tiendas de EE.UU. el 9 de febrero de 2010 y, tan sólo unos días después (el 13 de febrero) aterrizará en Europa. En **Visceral Games** trabajan a toda máquina para completar esta explosiva adaptación del inmortal poema de Dante, en el que descenderemos hasta lo más profundo del Infierno para rescatar a nuestra prometida Beatriz. Jefazos de pesadilla, escenarios tan tétricos como rebosantes de detalle, enemigos grotescos... dan forma a un apocalipsis gráfico que discurre bajo unos suaves 60 fps. ¡Que acabe pronto este 2009!



LOS «MINIS»: DIVERSIÓN DE BOLSILLO. Disponibles desde el 1 de octubre, son pequeños juegos en tamaño (100 MB tope), pero grandes en diversión. Y baraticos, oiga.



TU PS3 SE CONVIERTE EN UN VIDEOCLUB. Alquila o compra los mayores taquillazos del momento, desde tu PS3, y en la resolución que prefieras: estándar o HD.



DALE UN DESCANSO A TU VISA. A tu alcance desde este septiembre, podrás añadir Euros a tu monedero de PS Network sin tener que recurrir a una tarjeta de crédito.

¡Nuevos Servicios en PSN!

También desde el marco de la **GamesCom**, **Sony C.E.** anunció tres importantes novedades relacionadas con *PlayStation Network*. Desde el 1 de octubre, coincidiendo con el lanzamiento de **PSPgo**, podremos empezar a descargarnos desde *PS Store* «minis» para la portátil de **Sony**, pequeños (el tope son 100 MB de tamaño) y adictivos juegos, que ofrecerán horas de diversión por un precio muy atractivo. Si esta idea ya te tienta, desde septiembre podrás adquirir en tiendas las *PS Network Cards*, con las que añadirás saldo a tu monedero de *PSN* sin necesidad de recurrir a una tarjeta de crédito. Por último, se anunció el lanzamiento, a principios de 2010 en España, de *PlayStation Network Video Store*: un servicio de alquiler y compra de películas (en resolución normal o HD), con el que podremos ver en casa los últimos taquillazos.



La trilogía que marcó tu vida

Por sólo 29,95 € llévate un pedazo de historia del videojuego. La trilogía *Grand Theft Auto* (*GTA III, GTA Vice City, GTA San Andreas*) regresa en un *pack* irresistible que respeta las ediciones originales (incluye hasta los mapas). Sin duda, un *item* para coleccionistas.



Rebajas Rock Band

En **EA** han tirado la casa por la ventana y rebajan todo lo relacionado con los dos primeros *Rock Band*. Alucinad...

Rock Band -PS2- (19,95€)
Rock Band -PS3- (29,95€)
RB + Instrumentos -PS2/PS3- (49,95€)
Batería Rock Band -PS2/PS3- (29,95€)
Guitarra Rock Band -PS2/PS3- (29,95€)
Rock Band 2 -PS2- (29,95€)
Rock Band 2 -PS3- (49,95€).



PlayStation R.O. en Facebook

Hazte fan de nuestra/vuestra Revista Oficial PlayStation en *Facebook* y participa en el concurso en el que sorteamos una Edición Especial de ***Batman Arkham Asylum***, deja tus opiniones en el foro de debate, escribe tus impresiones sobre PlayStation en el muro... y ponte al día de lo que sucede en el mundo de los videojuegos con los mensajes que recibirás a tu correo.



VENTAJAS

1. DISEÑO MÁS COMPACTO. Es más ligera con apenas 3,2 Kg. de peso y más pequeña, sus dimensiones son: 290 x 65 x 290 mm.

2. 120 GB DE DISCO DURO. Su capacidad no se te quedará corta para almacenar todo tipo de contenido multimedia: desde la instalación de los juegos que lo requieran a las descargas de la Store, tus fotografías, música...

3. ENTRADA HDMI MEJORADA. Esta entrada ahora es bidireccional, lo que permite -entre otras cosas- que desde las nuevas TV Bravia de Sony puedas controlar el menú XMB.

4. ES «ECO». El nuevo procesador Cell (es decir, el corazón de la PS3) es de 45 nm; el original era de 65 nm. Al ser más pequeño, su coste es inferior, consume menos energía y, por tanto, tiene menor impacto ecológico.

5. ES SILENCIOSA. Y además, las instalaciones y las cargas son más rápidas debido a que la velocidad del nuevo disco duro de 120GB es algo más alta.

6. SU PRECIO. La nueva PlayStation 3 cuesta 299 €. Una bajada considerable frente a los 399 € del modelo 80GB ó 499 € del de 160GB.

Así es la nueva PS3

Su lanzamiento ha provocado un «efecto mariposa» revolucionando el mundo tecnológico a todos los niveles

La llama de la industria del videojuego se reaviva gracias al lanzamiento de la nueva **PS3**. A fecha de cierre de esta edición, las cifras de ventas han superado el medio millón de consolas vendidas en todo el mundo (250.000 en Europa) en tan sólo una semana desde su lanzamiento, el 1 de septiembre. Este hecho, a su vez, ha tenido como consecuencia un considerable incremento de ventas de videojuegos. Pero el efecto mariposa va más allá: las nuevas televisiones *Bravia* han sido diseñadas de tal modo que puedas controlar el menú XMB de la nueva **PS3** gracias a su nueva entrada HDMI bidireccional; el móvil *Sony Ericsson AINO* incluirá la posibilidad de subir vídeos en *streaming* desde la **PS3**; y **Sony Pictures** ha empezado a incluir pistas de sonido en formato *DTS-HD Master Audio* en todos sus *Blu-ray*, ya que el nuevo modelo de **PS3** ha sido capacitado para extraer este tipo de pistas (además del *Dolby TrueHD*) a través de *bitstream*. Esto es sólo el principio del «fenómeno integración» entre la nueva **PS3** y el resto de periféricos tecnológicos. Y es que, las ventajas de esta **PS3** no se reducen a lo estético, si no a una serie de características (que detallamos en estas dos páginas) que la convierten en la consola más potente del mercado. La pena es que aún no sea compatible con los juegos de **PS2**...



Dos texturas. La carcasa de la nueva PS3 juega con la combinación del brillo y el mate.

Botones On/Off En la antigua PS3 eran táctiles y ahora son de «presión». Y destacan más al llevar una luz blanca.

CAMBIO DE LOGO

La tipografía del logo de PlayStation 3 deja de ser la misma que la de Spider-Man para adquirir un look más minimalista y redondeado. Este cambio también repercutirá en las portadas de las cajas de los nuevos videojuegos, como la de PES 2010.



NUEVA PS3 VS. PS3 60GB

Las comparaciones siempre son odiosas, pero no nos hemos podido resistir y hemos fotografiado los dos modelos de PS3 (la primera y la última) para retarte a que encuentres las «7 diferencias».



SOLUCIÓN: 1. Es más pequeña, mate y con detalles en brillo; **2.** Lleva dos puertos USB frente a los cuatro de la de 60 GB; **3.** Desaparición de las ranuras para tarjetas de memoria; **4.** Distinto logo; **5.** Botones iluminados y «presionables»; **6.** Se ha suprimido el botón de encendido principal; **7.** La entrada del cable de alimentación es como la de PS2. ¿Cuál te gusta más?

UN EMBALAJE MUY COOL

Así es como la encontrarás en las tiendas, en una caja blanca con la imagen de la nueva PS3 en el anverso y en destacado los 120 GB de disco duro junto al logo de PS Network. Y es que, con la gran capacidad de almacenamiento que tiene podrás descargarte todo tipo de contenido.

¡EXCLUSIVA!

La conspiración de los Pazzi

La historia y la ficción se mezclan en Assassin's Creed II con personajes de la talla de Leonardo da Vinci o Lorenzo de Médici

Pocas épocas históricas son tan fascinantes como el Renacimiento. ***Assassin's Creed II*** no se conforma con representar el esplendor de ciudades como Florencia y Venecia durante el siglo XV con el motor gráfico *Anvil,* y se nutre también del trasfondo y personajes históricos que las habitaron en aquel momento.

Ante el inminente lanzamiento del juego el próximo mes de noviembre, **Ubisoft** continúa desvelando novedades sobre la aventura de Ezio, otro antepasado asesino de Desmond Miles. En esta ocasión, la última información revelada por la compañía francesa descubre puntos clave sobre la trama y las amistades de Ezio en relación a un acontecimiento histórico: La Conspiración de los Pazzi.

La familia Pazzi, enfrentada con los poderosos Médici, intenta asesinar a Lorenzo de Médici en el año 1478. Ezio será testigo del asesinato frustrado y jugará un papel relevante para que se convierta en un capítulo destacado de la historia. De hecho, en **Ubisoft Montreal** están orgullosos de cómo han sido capaces de integrar en la trama del juego la Conspiración de los Pazzi.

Al igual que Leonardo da Vinci, que nos surtirá de ingenios imposibles para la época, como armas y artilugios voladores, Lorenzo de Médici será uno de los personajes reales que aparecen en el juego junto a Ezio. El patriarca de la familia toscana comparte las mismas ansias de venganza que el protagonista; ambos han sido traicionados y han escapado por los pelos de una muerte segura. Lorenzo le acompañará a lo largo de la aventura, convirtiéndose en su particular mecenas en el arte del asesinato.

No cabe duda de que cuantos más vídeos y noticias se filtran, más ganas entran de ponerle las manos encima a la última creación de **Ubisoft Montreal**. Para colmo, ***Assassin's Creed II*** contará con dos ediciones de coleccionista, y sus seguidores sabrán cómo continúa la primera entrega en un capítulo exclusivo para **PSP**, ***Assassin's Creed: Bloodlines***.

Lorenzo de Médici será un personaje clave para Ezio en Assassin's Creed II



LA FIEBRE DEL ASFALTO LLEGA A TU PSP





Lanzamiento
1 octubre
*unidades limitadas

Reserva ya tu EDICIÓN COLECCIONISTA

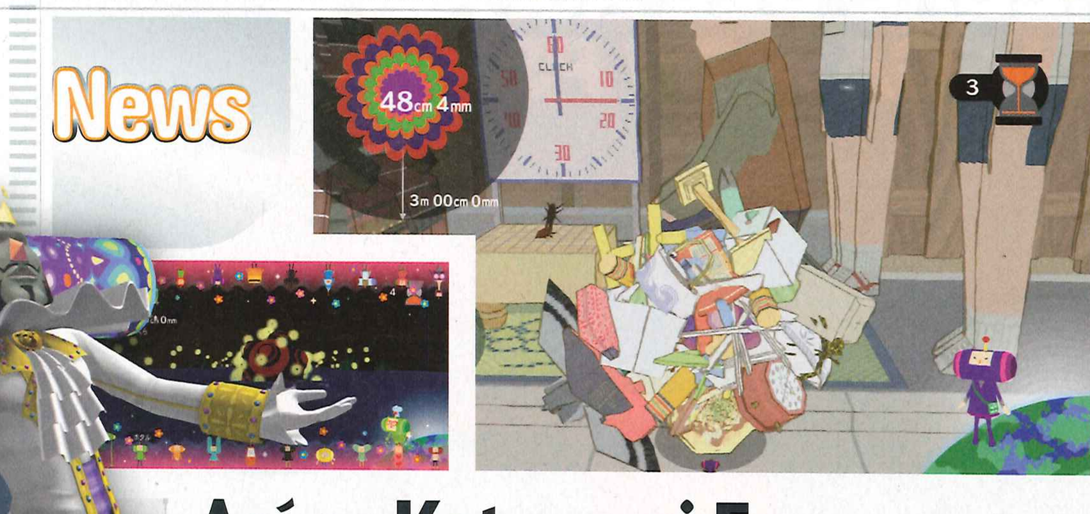
Disfruta por fin en tu PSP de Gran Turismo,
el mejor juego de conducción de la historia.
A partir del 1 de Octubre puedes conseguir la
Edición Coleccionista con el juego en una caja especial,
postales, y un vale para descargar en exclusiva el Bugatti Veyron.
Y todo por el mismo precio que la edición convencional.

¡Ponte al volante y siente la velocidad en tus manos!

*Limitado a 20.000 unidades



"PlayStation", "PSP", and "ΔOX□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. Sony Computer Entertainment Europe, 10 Great Marlborough Street, London, W1F 7LP. Developed by Polyphony Digital Inc. "Polyphony Digital" logo, "Gran Turismo" and "GT" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game in some cases include trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. Made in Austria. All rights reserved.



Así es Katamari Forever

El estrambótico juego de **Bandai Namco** irrumpe en la nueva generación con la gracia que siempre le ha caracterizado; es decir, con el planteamiento básico -pero adictivo y divertido- de ir recopilando objetos con una especie de bola (*Katamari*) que se va haciendo cada vez más grande. Nosotros ya lo hemos probado y el mes que viene os contaremos todos sus entresijos (¡y los puntuaremos!), pero os adelantamos que algunas de las novedades que se han incluido (los modos multijugador y cooperativos) son ultra entretenidos. Asimismo, aunque ***Katamari Forever*** es un recopilatorio de los niveles de juegos anteriores, se han añadido 30 fases nuevas. ¡Vamos, casi nada!

La comunidad más activa en los foros oficiales de PlayStation

es.playstation.com

Septiembre es el mes de la vuelta al cole y en **PlayStation.es** no íbamos a ser menos. Como estudiantes aplicados, hemos arrancado el nuevo curso con ímpetu renovado y muchas ganas de ofrecer la información más candente del mundo **PlayStation®**.

Lo confesamos: desde que volvimos de la playa estamos alucinados con *Batman: Arkham Asylum*. Nos pasamos las horas muertas repartiendo mamporros por el manicomio en busca de Joker y queremos que vosotros también disfrutéis de esta nueva experiencia a cargo del Caballero Oscuro. Por eso, en nuestros foros tenemos un concurso que no dejará indiferente a nadie, regalando ediciones especiales del juego y... ¡¡una auténtica camisa de fuerza de *Arkham Asylum*!!

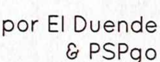
No es broma, nos la han enviado directamente desde *Gotham City* y te damos la oportunidad de hacerte con ella, así que estate atento a los foros.

Además han echado a andar algunas nuevas secciones en la página que seguro os van a gustar. Como ya sabréis, hace poco hemos estrenado blog, el lugar ideal para conocer los detalles de desarrollo de muchos de tus juegos preferidos, algunos vídeos inéditos y pistas sobre los próximos lanzamientos. Por el momento sólo está disponible en inglés, pero no os preocupéis, porque la versión en la lengua de Cervantes está al caer.

Por último, no queremos dejar de recomendaros los «minis», esos pequeños grandes juegos que se presentaron en el último **GamesCom**. Baratitos y fáciles de bajar, su nivel de adicción por *byte* no se puede comparar con nada. Encima son compatibles con **PSP** y **PS3**, por lo que puedes llevarte el malo de final de fase al metro, a ver si entre trasbordos consigues darle lo suyo. En la web tenemos más información sobre ellos: pásate, lee, y comprende por qué las mejores esencias se guardan en frasco pequeño. ¡Hasta el mes que viene!



PREMIOS
EVOLUCIÓN
09


por El Duende
& PSPgo



Premios Evolución El Duende PlayStation

PSPgo y la revista de referencia cultural **El Duende** se unen para premiar a los nuevos valores de la cultura con el fin de apoyar y promocionar a los creadores y artistas con mayor proyección a nivel nacional. Los premios se han dividido en 10 categorías (como Nuevas Tecnologías; Fotografía, Cine y Vídeo; Interpretación en Cine, Teatro y TV; Arte gráfico, Pintura y Arte Urbano...) y la gala se celebrará el 30 de septiembre en Madrid.



El Blog de Coco y Lola

Conoce a Coco y Lola, dos chicas guapísimas, a través de su blog (www.cocoylola.com). Y echa un vistazo a su canal en Youtube (www.youtube.com/cocoylolatv) y su perfil en *Facebook*, o te arrepentirás... Aunque su espectacular físico te haga pensar que son las protagonistas de una serie de televisión, en realidad no es así, sino que son de carne y hueso y, además, *made in Spain*. Te adelantamos que ambas son un verdadero cañón. No tienen reparos en exhibir sus cuerpos esculturales o en explicar con pelos y señales lo que les gusta y lo que no les gusta de los hombres. Sin duda, dos chicas que darán mucho de qué hablar.

LLÉVATE A CASA LO ÚLTIMO EN CINE



Siéntate y deja que el elegante proyector para cine en casa EH-TW5500 de Epson se haga cargo del entretenimiento. Incorpora las tecnologías 3LCD y C²Fine, que proporciona unas imágenes más vibrantes y su resolución de 1080p HD Ready que te sorprenderá. La tecnología DeepBlack y su filtro optimizado de cine logra el mejor contraste del mercado a 200.000:1. También incluye un menú de calibración ISF, interpolación de fotogramas y un procesador de video HQV Reon VX para pulldown 4:4. Nunca antes las imágenes fueron tan nítidas y parecidas a las de las salas de cine. Además se conecta fácilmente a tus equipos de entretenimiento doméstico, convirtiéndolo en lo último en innovación.

Para descubrir más, visita www.epson.es



EPSON®
EXCEED YOUR VISION





PlayStation

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

Singstar & Singstore

Sube tus vídeos a la Comunidad...

Cada mes busco vuestros vídeos en la Comunidad SingStar... Date prisa, ¡quizá el mes que viene seas tú quien aparezcas en esta página!

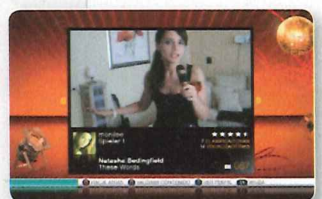
La Comunidad SingStar

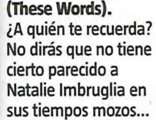


1 LAS MÁS FRIKI

Amy Winehouse (Rehab). Atónitos nos hemos quedado al ver a esta chica cantando con micro a lo Madonna de Vogue ¡y con esas gafas futuristas!







2 SUS PRIMERAS PALABRAS

Natasha Bedingfield (These Words). ¿A quién te recuerda? No dirás que no tiene cierto parecido a Natalie Imbruglia en sus tiempos mozos...



3 ¡POR FIN DOS ESPAÑOLAS!

Taxi (Quiero un camino). Son de las pocas españolas que se dejan ver por la Comunidad. ¡Os animamos a que sigáis subiendo vídeos!



TOPS

DISTINTOS IDIOMAS

1. **SUPERBUS - RADIO SONG** En francés
2. **BÜNE HUBER - JUANITA LA LUNA** En alemán
3. **JUST GIRLS - PASSA O VENTO** En portugués
4. **EL ARREBATO - DAME CARIÑO** Es castellano
5. **TOMMY NISSON - EN DAG** En sueco

SONGPACK ULTIMATE QUEEN 4

1. **SAVE ME**
2. **I WANT TO BREAK FREE**
3. **HAMMER TO FALL**
4. **PLAY THE GAME**
5. **IT'S A HARD LIFE**

News

SingStar Mecano incluirá los grandes éxitos del grupo madrileño. Así que, seguro que no faltarán Hoy no me puedo levantar o Cruz de navajas.

MECANO

SINGSTAR MECANO

Los usuarios de la Comunidad *SingStar* lo pedían a gritos desde hace ya tiempo a través del blog oficial de *SingStar* (www.locosporsingstar.com) y **Sony** los ha escuchado, y anuncia para finales de año el lanzamiento de un *SS* que reunirá los grandes éxitos de *Mecano*. Aún no se ha desvelado el listado de canciones que incluirá, pero aseguran que el juego nos trasladará a la década de los ochenta y principios de los noventa, lo que significa que hará un recorrido bastante amplio de la carrera discográfica del grupo madrileño.

CONCURSO ¡PASA EL MICRO!

¡GANA UN SINGSTAR!

Participa en el concurso enviando un e-mail a **singstar.ps@grupozeta.es** contestando correctamente a la pregunta que formulamos

¿En qué SingStar se incluye la canción «Un año más» de Mecano?

A) Queen *B) La Edad de Oro del Pop Español* *C) Party*

El ganador del Concurso Singstar del mes pasado es: **Airan Casas**



CANTOS DE SIRENA

por Anna

APRENDE IDIOMAS CON SS

Olvídate de *Home English*, Aprende alemán con mil palabras y demás cursos «babelónicos». Como se aprende realmente idiomas es yendo al país en cuestión y codearse con nativos parlantes. Eso o, si no tienes la posibilidad de viajar, ponerte pelis en versión original, escuchar *Vaughan* (la emisora de radio que emite en inglés -101.0 FM en Ma-drid-),

«Descárgate de la SStore canciones en diferentes idiomas»

ir a bares donde lo que se intercambia es la gramática... O, la última gran modalidad en aprendizaje de idiomas: descargarte de la *SingStore* canciones en diferentes idiomas. Este mes encontrarás cuatro temas nuevos en sueco, alemán, francés y portugués. Es un sistema perfecto ya que es divertido (al fin y al cabo estás jugando), escuchas música, puedes leer la letra y, a su vez, estar atento a la pronunciación del artista. Sin querer «queriendo» dirás frases tan sugerentes como «vu le vu cuxe avec mua sexua» con una dicción perfecta, cual francés(a) nacid@ en el París del *Moulin Rouge*.


También disponible Edición Limitada para Coleccionistas
DISSIDIA FINAL FANTASY
¿EN QUÉ BANDO LUCHARÁS?
ign.com BEST OF E3 WINNER 2009
Mejor Juego de Lucha para PSP
"¡Lo queremos ya!"
Hobby Consolas
"Uno de los FINAL FANTASY más originales de los últimos tiempos"
Meristation
"Los fans encontrarán un título muy profundo hecho a su medida"
Playmanía
12
www.pegi.info
SQUARE ENIX
www.dissidia-finalfantasy.es
© 2008, 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA
DISSIDIA es una marca comercial o una marca registrada de Square Enix Co., Ltd. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd.
"PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
PSP
PlayStation Portable



Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables PS3



SMASH CARS
Metro 3D, 14,99 €.
Un arcade de conducción en toda regla en el que tendrás que pilotar unos pequeños vehículos de radiocontrol mientras realizas todo tipo de piruetas en el aire.



BATTLE TANKS
Gameloft, 9,99 €.
Como su propio nombre indica, se trata de llevar tu tanque a la victoria en una serie de entornos cerrados que hacen las veces de arenas de combate.



DROPLITZ
Blitz Games, 9,99 €.
Otro divertido título que viene a sumarse al ya amplísimo catálogo de juegos de puzzle de PS Store. En esta ocasión rodeado de un estilo gráfico de lo más peculiar.



BUZZ! JUNIOR MONSTER RUMBLE
Sony C.E., 4,99 €.
Nada mejor para poner a prueba los buzzers de tu PlayStation 3 que este divertido compendio de minijuegos pensado para que disfrute toda la familia.



MARVEL VS. CAPCOM 2
Capcom, 14,99 €.
Clásico entre los clásicos de los salones recreativos, este arcade de lucha te permitirá pelear encarnando a un superhéroe de la Marvel o a un personaje del mundo Capcom.

Vídeos


1. RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO.


2. MOD NATION RACERS.


3. HEAVY RAIN.


4. TRINE.


5. TEKKEN 6

Más Vídeos

1. FRONT MISSION EVOLVED
2. DEAD NATION
3. CONFERENCIA DE SONY EN LA GAMESCOM 09
4. BATTLE TANKS
5. EYEPET



Demos



1. CALL OF JUAREZ. Un shooter ambientado en el antiguo Oeste.



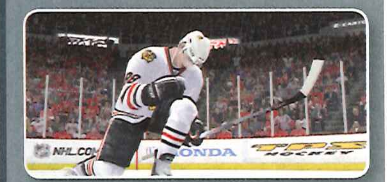
2. MINI NINJAS. Pequeños pero matones, son los ninjas de IO.



3. DIRT 2. Segunda entrega del juego que revolucionó la conducción Off-road.



4. IL 2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY. Surca los cielos de la mano de los clásicos.



5. NHL 10. El regreso del mejor simulador de esta disciplina.



6. F.E.A.R.2: REBORN. Una expansión para el shooter más terrorífico.



7. WET. Tenemos chica nueva en la ciudad, y tiene muy malas pulgas.



8. FIFA 10. Comprueba cómo ha cambiado el simulador futbolístico.

Complementos para tus juegos



THE FORCE UNLEASHED TATOOINE MISSION PACK
9,99 €

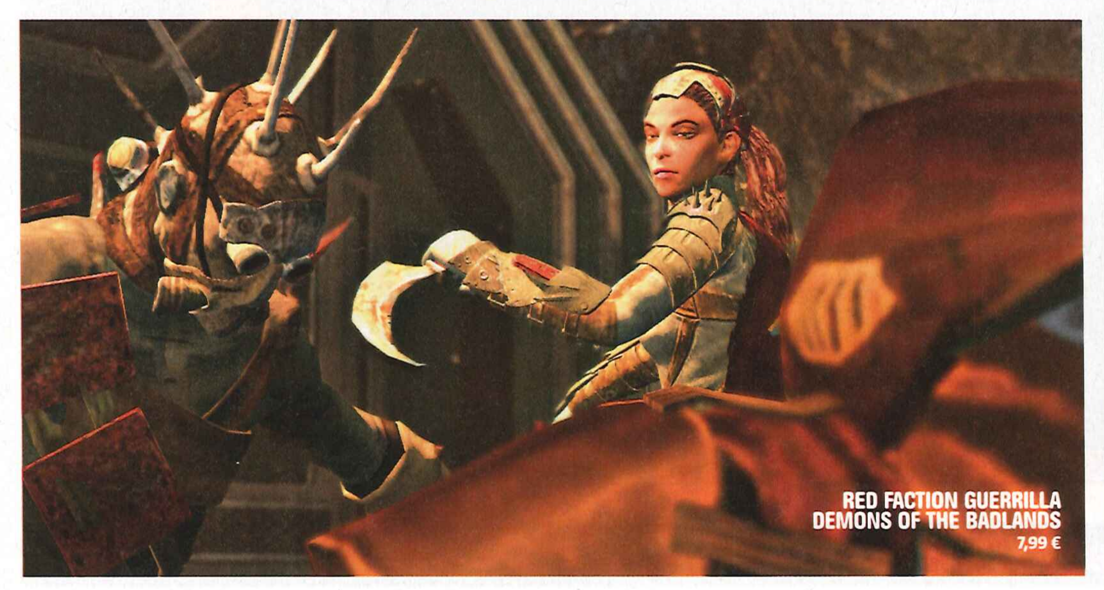


CRASH COMMANDO-COMBO PACK
4,99 €



BATMAN ARKHAM ASYLUM JUEGA COMO EL JOKER
Gratis

DISGAEA 3 COMPLETE DLC PACK
49,99 €



RED FACTION GUERRILLA DEMONS OF THE BADLANDS
7,99 €

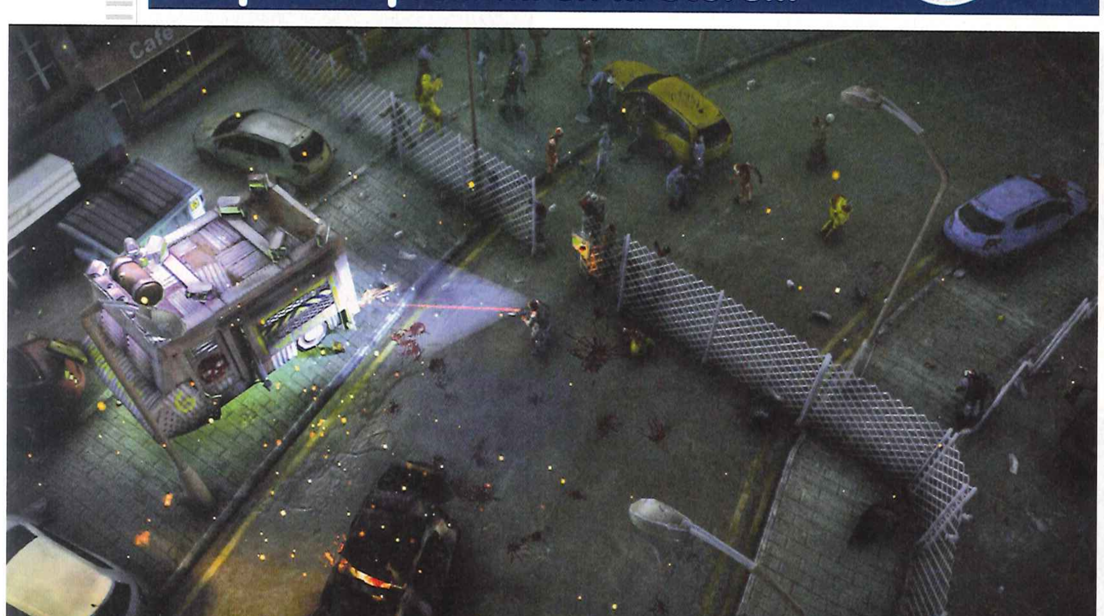


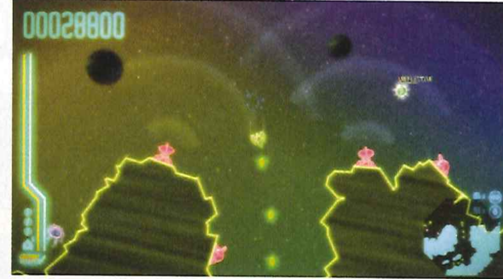
TRANSFORMERS: L.V.D.L.C. MAP PACK
7,99 €

Más Complementos

1. **MADDEN NFL 10**
   Varios
2. **ZEN PINBALL STREET FIGHTER TABLE**
   1,99 €
3. **F.E.A.R. 2 REBORN PACK**
   7,99 €
4. **TIGER WOODS 10 WOLF CREEK**
   3,99 €
5. **PAIN CHARACTER PACK**
   1,99 €

Lo que se aproxima en la Store...





GRAVITY CRASH
Un shooter de los de toda la vida, que pretende homenajear a los clásicos del género con su particular acabado gráfico bidimensional.



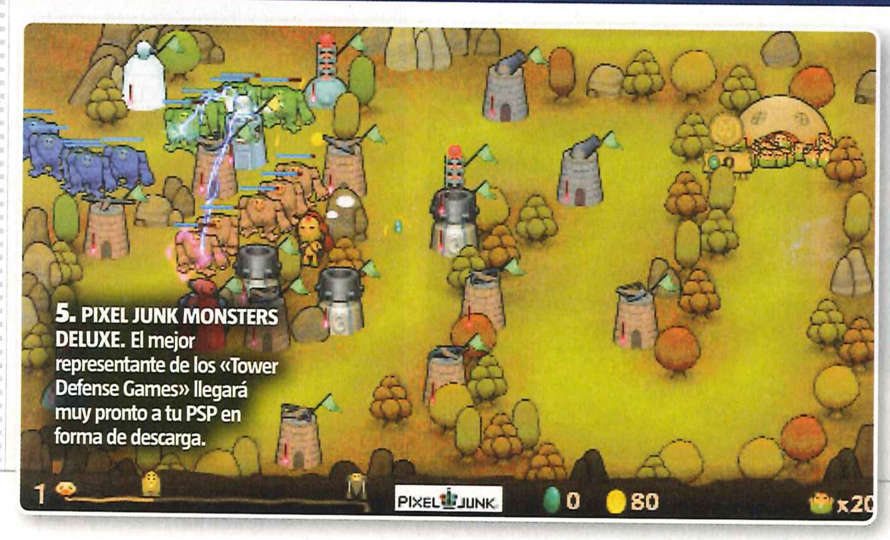
HUSTLE KINGS
El simulador de billar definitivo (del de verdad, con sus troneras y todo) llegará pronto a PlayStation Store.

DEAD NATION
La moda de los zombis vuelve a PSN con este shooter de perspectiva cenital inspirado en las grandes obras del género cinematográfico. Con un modo cooperativo para dos personjes y todo tipo de armas de fuego, deberás abrirte camino a través de una ciudad infestada.



PIXEL JUNK SHOOTER
La cuarta entrega de la original serie Pixel Junk se está haciendo esperar, pero todo indica que será el más divertido de la saga. Guía una pequeña nave (o a dos, pues incorpora un modo cooperativo) a través de intrincados túneles mientras salvas a los supervivientes.

Juegos descargables PSP



5. PIXEL JUNK MONSTERS DELUXE. El mejor representante de los «Tower Defense Games» llegará muy pronto a tu PSP en forma de descarga.



5. LOCO ROCO MIDNIGHT CARNIVAL. Vuelve el personajillo más adorable de PSP para vivir nuevas aventuras entre salto y salto.

LA LEYENDA COBRA VIDA...

¡YA EN BLU-RAY!

Blu-ray Disc

DRAGONBALL EVOLUTION

EDICIÓN Z

1080p

DVD

Y EN NOVIEMBRE EN DVD

Un BLU-RAY repleto de increíbles contenidos adicionales:

- *Comentarios del famoso comediante Satoshi Inove*
- *Escenas eliminadas*
- *El entrenamiento de Goku*
- *Vídeo musical "Worked Up" de Brian Anthony*
- *Tomas falsas*
- *Cómo se hizo*
- *La vida después de la escuela de cine con Justin Chatwin*




©2009 Twentieth Century Fox Film Corporation and Dune Entertainment III LLC. Todos los derechos reservados. Basada en DRAGONBALL series de novela gráfica creado por Akira Toriyama. DRAGONBALL™ & © Bird Studio/Shueisha, Inc. Todos los derechos reservados. ©2009 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC.Todos los derechos reservados. "Twentieth Century Fox", "Fox" y sus logos asociados son propiedad de Twentieth Century Fox Film Corporation y se usan bajo licencia.



Play xtreme

La zona más extrema de la Revista Oficial PlayStation PS3 PS2 PSP

Por John Jones



BATMAN EN PLAN SUAVE

El mejor momento superheroico que he vivido recientemente en un videojuego fue en *Prototype*: me lancé al vacío desde una altura considerable, sólo para encontrar en mi camino un helicóptero que destrocé con una patada voladora. Acto seguido caí sobre un transeúnte del que no dejé ni rastro.

No pude menos que acordarme de los juegos

«Superhéroes: mejor los desconocidos»

de *Spider-Man*, en los que la actividad superheroica era sustituida por entrega de pizzas y búsqueda de globos para no permitir que el jugador se fuera de madre e hiciera el animal con el héroe. O el reciente ***Batman: Arkham Asylum***, que de todas las fuentes de inspiración que ha podido escoger (la locura de los cuarenta, el *noir* de los setenta, el salvaje de los ochenta, el gótico de los noventa...) ha escogido como modelo al *Batman* de las películas de Christopher Nolan: el más soso. Un reflejo del miedo de las grandes editoriales y corporaciones a que los jugadores hagamos con sus personajes aquello que estamos deseando: simple y llanamente, el burro.

AY, DOLORES

Dolor extremo y videojuegos, esos extraños compañeros

Aprovecho la nueva edición en formato físico de ***Pain*** para llevarme una nueva y buena avalancha de trompazos contra los elementos más dispares. El juego, aparecido originariamente en *PS Store*, es un título en realidad muy tradicional: consiste en lanzar a cualquiera de nuestros personajes con un tirachinas gigante hacia un escenario en el que hay múltiples objetos con los que puntuar. Obviamente, nuestro personaje no muere y puede volver a dispararse una y otra vez, buscando cada vez golpes más retorcidos y más huesos rotos. ***Pain*** resulta tan cómicamente doloroso, especialmente, por el elemental pero muy trabajado empleo del sonido: los gritos entrecortados, mezcla de pánico, diversión y agonía; los efectos sonoros de golpes e impactos de todo tipo de materiales golpeando la carne magullada; las múltiples formas del dolor, en fin, reflejadas con insana atención al detalle.

Pain me ha hecho pensar en la plasmación del dolor en los videojuegos y en por qué a menudo los juegos de acción parecen estar protagonizados por maniquís de corcho que ni sienten ni padecen. Curiosamente, resulta más fácil soltar un «ay madre» con el sufrimiento de los grotescos y nada realistas monigotes de ***Pain*** que cuando un soldado del futuro de algún juego supuestamente naturalista es cosido a balazos. Nos preocupamos por las físicas y las texturas, y cuando llega el momento de apurar la identificación entre jugador y personaje con algo que conecta a todos los seres vivos, el dolor, la cosa se descuida.

La conclusión, no por obvia es menos necesaria: para dotar de humanidad a los personajes de los videojuegos hay que empezar por lo más elemental. Quizás habría que preocuparse menos de que los ladrillos parezcan ladrillos, y más de que el dolor... haga sufrir.

Try again

FINAL FIGHT

Desempolva tus clásicos de PS3, PS2 y PSone, y pulsa Start de nuevo. Recuperamos los clásicos olvidados de Sony.

Antes de nada, un recuerdo para el clásico: ***Final Fight*** es un mítico juego de lucha callejera que obtuvo un gran éxito en 1989, en plena fiebre del género tras el bombazo de *Double Dragon*. La fórmula del juego de **Capcom** es muy elemental: sistema de lucha muy sencillo de aprender pero con cierta profundidad (el secreto de ***Final Fight*** está en mover a los enemigos por la pantalla para que estén todos juntitos y entonces... «¡catacroquer!»), personajes carismáticos, gráficos inmensos y detalles excéntricos por doquier. Puedes jugarlo si quieres en los imprescindibles recopilatorios *Capcom Classics Collection Volume 1* para **PS2** y *Capcom Classics Collection Remixed* para **PSP**.

Las peripecias de Cody, Haggar y Guy no han tenido demasiadas secuelas ni *remakes*. Podemos destacar el fenomenal *Final Fight One* para Game Boy Advance y, sobre todo, el incomprendido *Final Fight Streetwise* para **PS2**, que fue repudiado incluso por los *fans* del juego original, a nuestro juicio con cierta injusticia. Posiblemente el rechazo se debe

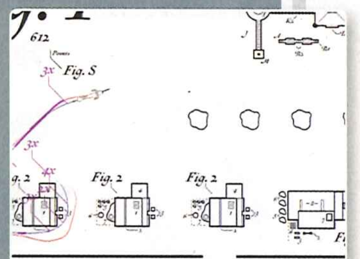
» El equilibrio entre el realismo y la física de dibujo animado está muy cuidado en Pain: la elasticidad de los personajes se fuerza hasta el límite, precisamente, para no olvidar que la acción tiene que resultar... dolorosa.

a que *Streetwise* ya no es un juego 2D, sino que abraza las tres dimensiones y pierde el colorido apabullante de los *sprites* originales (decisión, por pasmoso que parezca, de la propia gente de **Capcom**, que rechazó unos diseños para *cel shading* del artista Akiman para que el juego tuviera un aspecto más occidental). Pero el resultado, a pesar de su estética, es muy apreciable: misiones secundarias, visitas al gimnasio para aprender nuevos golpes, sistema de combate muy decente (con bloqueo y todo), minijuegos disparatados... Una auténtica joyita oculta que deberías intentar recuperar.

Línea alterna

FIG. 8

Originalísimo aspecto gráfico para un puñetero arcade de habilidad salido de la mesa de un delineante loco



Poco hay que comentar de este fenomenal y sorprendente ***Fig. 8***, porque si te fijas en la captura verás bien claras sus virtudes. Es un sencillo *arcade* en el que tendrás que controlar una bicicleta vista desde arriba, moviéndose por una pacífica urbanización. El rastro que dejan las ruedas de la bici te proporcionará puntos (muchos más si vas en línea recta) y tendrás que rodear obstáculos y esquivar casas, mezclando el pedaleo frenético con el uso de los frenos para ir avanzando.

Fig. 8, tan sencillo como breve, mezcla el frío trazo de las herramientas de dibujo técnico con algo tan infantil y caótico como una bicicleta que va dejando un rastro errático sobre el suelo. Un juego extrañamente relajante y, a su extravagante y elegante manera, único.

Descárgalo en *www.yoarcade.net/ability/fig.8_content.html*

Reportaje



Los 25 bombazos de la gamescom

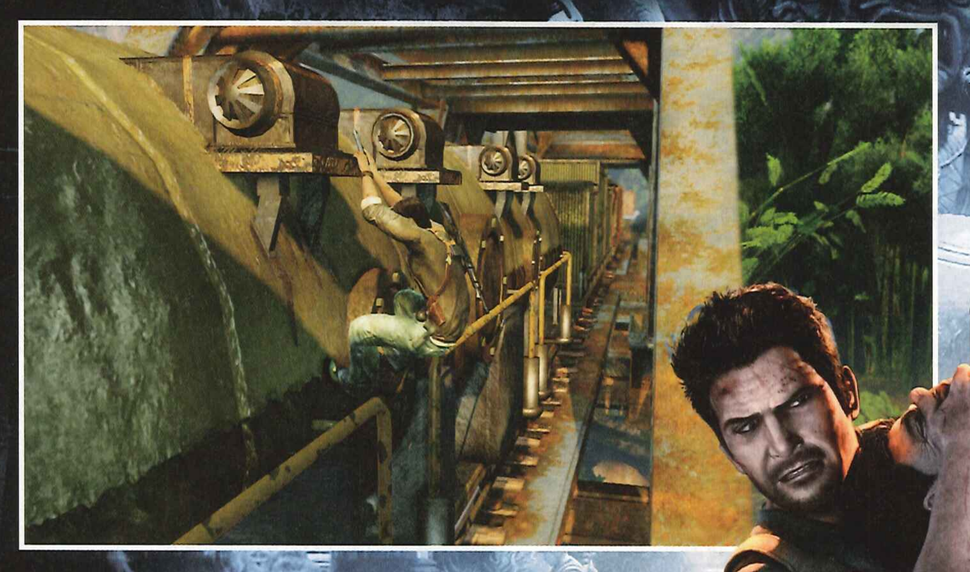
La feria del videojuego más importante de Europa ha cambiado de nombre y de ubicación (ahora es la bella ciudad alemana de Colonia la que la acoge), y este año ha presentado su edición más interesante hasta la fecha...



Del 19 al 23 de agosto se congregaron en el centro de Convenciones de Colonia 245.000 visitantes, 458 exhibidores de 31 países y 4.000 representantes de la prensa en la feria más grande del mundo en este sector, con 120.000 metros cuadrados.

Por Last Monkey

Uncharted 2
El Reino De Los Ladrones



Nathan vuelve con más fuerza que nunca, dispuesto a encontrar la Daga de Phurba, un misterioso artefacto.

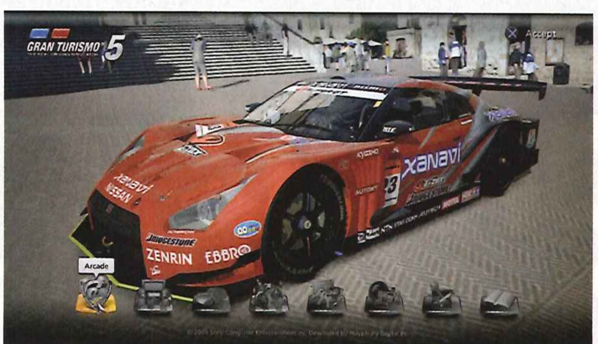
Regresa el auténtico héroe de acción

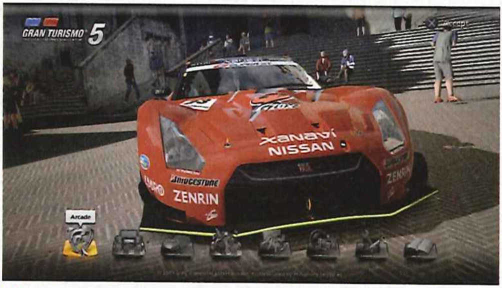


Género **Aventura/ Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Octubre**

Fue elegido mejor juego absoluto de la feria y la verdad es que no nos sorprende. La secuela de las aventuras del carismático y atractivo Nathan Drake (que no todo van a ser voluptuosas Laras) cambia la ambientación selvática por nuevos escenarios mucho más variados (ciudades, montañas nevadas, templos e incluso un tren en pleno movimiento) y mejora todos y cada uno de los apartados de su predecesor. El protagonista tiene nuevos movimientos cuerpo a cuerpo (agarrar a los enemigos mientras cuelga de un saliente y arrojarles al vacío, por ejemplo) y nuevas posibilidades con las armas. Además, el catálogo de personajes aumenta, con lo que se formará una especie de triángulo amoroso (con una morena y una rubia, como en la zarzuela) que hará de ésta una experiencia digna de las mejores superproducciones de Hollywood. Por si fuera poco, atentos al modo On-line competitivo y cooperativo porque dentro de muy poco aparecerá una *demo* del mismo en *PlayStation Store*...







Gran Turismo 5

El mito, por fin, se muestra al público



Género **Conducción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **2010**

Y es que, sin duda, uno de los mayores atractivos del gigantesco *stand* que la compañía tenía instalado en el *showfloor* de la feria era la primera versión jugable de su genial simulador de conducción, que de la mano de **Polyphony Digital** y Kazunori Yamauchi llegará el próximo año a las consolas de todo el mundo. Cientos de personas hacían cola para poder disfrutar de la experiencia en los impresionantes puestos de juego que la compañía había dispuesto. Tan sólo había un vehículo para elegir y un único circuito donde competir, pero fue suficiente para poder comprobar cómo se habían implementado los daños en la carrocería de los coches, algo que debuta en esta quinta entrega y que siempre había sido una de las asignaturas pendientes de la saga. Y, a tenor de lo visto, parece que los programadores se han esforzado para que sean lo más realistas posible, con piezas que se desprenden tras los impactos y caen al suelo.

Este es el aspecto del menú principal del juego, con el vehículo seleccionado en ese momento como protagonista.



Las carreras de Nascar, con su licencia oficial, debutarán en esta quinta entrega de la saga. Ya sabes, curvas en el mismo sentido...



ModNation

Un «Little Big Planet» sobre cuatro ruedas...



Género **Conducción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **2010**

Los creadores de **United Front Games** no están muy de acuerdo con la definición del titular, pero lo cierto es que tras ver el juego en movimiento, las comparaciones están más justificadas. Este ***ModNation*** es, en esencia, un juego de carreras *arcade* al más puro estilo *Crash Nitro Kart* con pequeños y «monos» personajes al volante de vehículos igualmente adorables, que emplearán todo tipo de armas para fastidiar a los rivales y llegar a la meta. Pero la parte más original del juego es, sin duda, la opción para crear tu propio circuito. Una herramienta con infinitas posibilidades, pero de muy sencillo manejo, que te permitirá además subir tus creaciones a la red de *PSN* y compartirlas con amigos.

Un arcade de conducción protagonizado por simpáticas criaturas que, sin embargo, no dudan en emplear las tretas más sucias para llegar las primeras a la meta.

La herramienta para crear tus propios niveles ha sido el aspecto más publicitado del juego, tanto por su potencia como por la accesibilidad.

White Knight Chronicles

La «otra» esperanza de los fans del RPG

A pesar de haber visto ya su lanzamiento en Japón, aún no tenemos fecha para el Europeo de este nuevo *RPG* de **Level-5**, creadores de *Dark Cloud* y *Rogue Galaxy*. Aunque el hecho de que durante la feria se mostrara una versión bastante avanzada con los textos ya en inglés nos hace albergar esperanzas... ***White Knight Chronicles*** es un juego con sabor clásico, en el que destaca la potente herramienta para la creación de su personaje principal, que te permitirá definir decenas de parámetros, tanto de su aspecto físico como de sus atributos. Una vez metidos en faena, descubrirás un gigantesco mundo medieval totalmente abierto a la exploración, y un nuevo sistema de batallas a medio camino entre los turnos y el tiempo real, en el que tendrás la posibilidad de lograr que tu personaje se transforme en el «Caballero Blanco» que da nombre al juego. Además, contará con modo On-line cooperativo.



Género **RPG**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **2010**



Cuando las cosas se ponen feas, siempre se puede recurrir a este mastodonte metálico, que será de bastante utilidad durante los combates.











Eyepet

¿Es un perro? ¿Es un mono? ¿Un colaborador de esta revista embellecido para la ocasión? Aún no lo tenemos muy claro, pero este experimento de «realidad aumentada» de **Sony** viene dispuesto a convertirse en el regalo estrella para los más pequeños de la casa estas navidades. Mediante la cámara *PlayStation Eye* (que podremos adquirir si lo deseamos junto al juego) seremos capaces de interactuar con el gracioso ser en cuestión de mil y una formas, quien además podrá reconocer una gran variedad de objetos que pongamos en su radio de acción.



Género **Mascota Virtual**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Otoño**

God Of War III

Punto y final de la venganza de Kratos

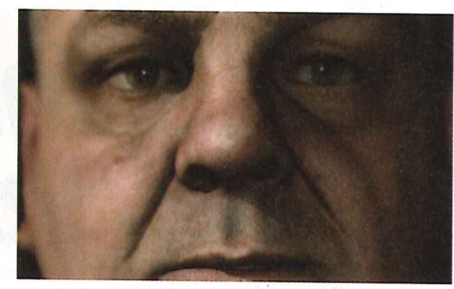


Género **Acción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Marzo 2010**

El debut (y despedida, si hacemos caso a lo que prometen sus programadores) de la saga en **PS3** apareció durante la feria **GamesCom** más espectacular que nunca, con un Kratos que continúa en el mismo punto en el que le dejamos al final de su segunda aventura en **PS2**, escalando el monte Olimpo para culminar su venganza sobre los dioses que le han traicionado. Con algunos de ellos, como Helios, ya hemos sido testigos de cómo los «despacha», pero lo mejor está por llegar. Nuevos enemigos como los que puedes ver en las pantallas que acompañan al texto y una gran profusión de seres más pequeños que coparán la pantalla (de hecho, el número de estos, que son puestos a la vez en pantalla, ha aumentado:w de los quince de las entregas para **PS2** a los 50 de esta tercera). Sólo queda esperar unos pocos meses para comprobar si derrota a Dante y al resto de rivales...





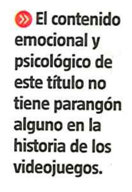




El modelado facial de los personajes es impresionante, muy cercano a las mejores películas de animación.







El contenido emocional y psicológico de este título no tiene parangón alguno en la historia de los videojuegos.







PS3

Género **Aventura**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **2010**

Heavy Rain

¿Hasta dónde llegarías para salvar la vida de tu hijo?

David Cage, fundador del estudio francés **Quantic Dream** estuvo presente en la feria europea para revelar más datos de su esperado debut en **PS3**. La revolucionaria aventura que está preparando tiene como eje central la figura de un misterioso asesino en serie que actúa en la costa Este de los Estados Unidos. Sus víctimas son siempre niños y aparecen ahogados pocos días después de su desaparición, con una figura de *origami* al lado (de ahí el subtítulo del juego: ***El Asesino Del Origami***). Cuatro personajes, con diversas motivaciones, intentarán detenerle. Durante el evento de Colonia, el creador presentó a los dos últimos. Por un lado tenemos a Scott Shelby, un ex-policía cuarentón convertido en investigador privado, que se dedicará a interrogar a los familiares de las víctimas. El cuarto y último personaje jugable es Ethan Mars, un arquitecto de éxito, que ve cómo su vida se trunca al perder por accidente a uno de sus dos hijos. Cuando el otro, Shaun, es secuestrado por el asesino, dará comienzo una desesperada carrera contrarreloj para salvar su vida...

MANCHESTER
BY WORLD FASHION TOUR

MANCHESTER TOKIO SAN PETERSBURGO
World Fashion Tour presenta las tendencias de moda del mundo

WORLD FASHION TOUR

ALICANTE 2008-2009 VUELTA AL MUNDO A VELA

www.elcorteingles.es

SÓLO EN El Corte Inglés









La mayor parte del juego se desarrollará en forma de shooter en tercera persona y estarás acompañado de otras unidades.









LA PELÍCULA

El próximo 18 de diciembre se estrenará en los cines de España Avatar, la película más esperada de los últimos años. Y es que es la primera vez que James Cameron dirige desde Titanic.

James Cameron's Avatar

Una nueva generación de adaptaciones cinematográficas



Género **Acción**
Compañía **Ubisoft**
Fecha de Lanzamiento **Diciembre**

La compañía franco-canadiense **UbiSoft** tiene una larga trayectoria en esto de convertir taquillazos de Hollywood en videojuegos para múltiples sistemas. Pero los resultados no siempre han sido satisfactorios, así que con este ***Avatar*** (que aparecerá también en **PSP**) quieren hacer las cosas de forma diferente y, por eso, el autor del *film*, James Cameron, se ha involucrado profundamente en su desarrollo. El juego, al igual que la película, cuenta la futurista historia de un conflicto entre los humanos de la corporación RDA, que buscan recursos en planetas lejanos, y los habitantes del mundo *Pandora* (los Na'vi) que no están dispuestos a que su hogar sea expoliado. Por lo tanto, en este *shooter* en tercera persona podrás jugar con personajes de ambos bandos, cada uno de ellos armado con un arsenal diferente, además de varios vehículos terrestres y aéreos que podrás controlar a lo largo de la aventura. Asimismo, el videojuego, al igual que ocurre con la cinta de Cameron, incorporará la opción de ser disfrutado en 3D con las gafas apropiadas. En la feria tuvimos oportunidad de jugar mediante este sistema y la verdad es que el resultado es espectacular, aunque parece que no será el único punto fuerte de esta súper producción tan esperada.

Assassin's Creed II

Todo lo que pudo ser el original pero no fue



Género **Aventura/ Plataformas**
Compañía **Ubisoft**
Fecha de Lanzamiento **Noviembre**

Una nueva feria y una nueva *demo* de los chicos de **Ubisoft** dispuestos a dejar pasmados a todos. En esta ocasión se centraba en las nuevas habilidades de Ezio, el protagonista. Las dos cuchillas escondidas en sus manos le permiten acabar con dos enemigos despistados a la vez, y la posibilidad de lanzar monedas al suelo provoca un alboroto humano que le beneficia al facilitarle la huida. Además, se presentó un tipo nuevo de nivel, localizado en las catacumbas de una iglesia. Al penetrar en ellas, el juego se transforma (según sus propios creadores, que no tienen ningún reparo en asumirlo) en un clon de *Prince Of Persia*, con todos sus saltos medidos al dedillo, sus salientes imposibles y sus persecuciones frenéticas.





Muchos elementos que no se pudieron incluir en la primera entrega por razones de tiempo, pero que ya estaban en la mente de los creadores, han sido introducidos en la secuela.

Ezio es mucho más «expeditivo» a la hora de acabar con sus enemigos de lo que era Altair. Incluso podrá emplear rudimentarias armas de fuego.

Castlevania: Lord Of Shadows

La saga de siempre ahora con sabor español



Género **Aventura/ Acción**
Compañía **Konami**
Fecha de Lanzamiento **2010**

La colaboración entre el estudio de desarrollo madrileño **Mercury Steam** y los japoneses de **Kojima Productions** empieza a dar sus frutos, y es que en la pasada **GamesCom** fuimos testigos de un nuevo tráiler que nos dejó los pelos de punta por la calidad de su apartado gráfico. Gabriel, el protagonista del juego, se enfrenta a las hordas de no-muertos que asolan el centro de Europa durante una ficticia Edad Media. Habiendo perdido a su mujer a manos de estos, jura venganza, y armado con la «Cruz de Combate» (que hace las veces de látigo con múltiples usos) recorrerá escenarios abiertos como bosques, pueblos abandonados, iglesias derruidas... El poder de una extraña máscara, la «God Mask», se perfila como la clave para lograr sus propósitos; y la familia Belmont parece estar en medio de todo esto, aunque aún no se conoce qué miembro de la misma aparecerá, ni cuál será su cometido en el juego. Habrá que esperar todavía algunos meses más.



Gabriel, al que le presta la voz Jason Isaacs, busca venganza por la muerte de su mujer Marie (Natascha McElhone) a manos de los no-muertos.



El arma de Gabriel, bautizada como «Combat Cross» estará a la altura de la guadaña de Dante o de las cuchillas gemelas de Kratos a la hora atacar.





Entre los «power-ups» que podrás emplear hay alguno que empujará a un lado a un rival, otro que lanzará descargas hacia adelante...

Blur

Poco realismo, pero mucha diversión



Género **Conducción**
Compañía **Activision**
Fecha de Lanzamiento **Otoño**

La primera producción de **Bizarre Creations** para **Activision** fue mostrada en forma jugable y lo cierto es que fue capaz de sorprender a todos los que lo probamos. Los juegos de conducción en los que se podía recoger y emplear «poderes especiales» contra los enemigos siempre han tenido como protagonistas a vehículos irreales, ya sean naves futuristas o divertidos ingenios conducidos por personajillos. Pero este ***Blur*** pone a tu disposición nada menos que 50 modelos extraídos de la realidad, pertenecientes a las marcas más conocidas. Lo mismo ocurre con los trazados, entre los que podremos encontrar el de Barcelona. Conducción *arcade* para todos los públicos.





Blur contará con todo tipo de opciones multijugador On-line, pero no se olvidará de la clásica pantalla partida con un máximo de cuatro participantes.





Rage

Los creadores de Doom y Quake intentan redefinir el género que ellos crearon...



Género **Shooter Subjetivo**
Compañía **Electronic Arts**
Fecha de Lanzamiento **2010**

Presentado a puerta cerrada por los programadores de **Id Software**, este ***Rage*** presenta un mundo post-apocalíptico de belleza singular, a medio camino entre *Mad Max* y *Fallout*, gestionado con gran maestría por el motor gráfico creado por el propio estudio y conocido como *Id Tech4*. La nueva tecnología es capaz de crear efectos visuales realmente sorprendentes y unos juegos de luz muy llamativos, pero además permite que los inmensos entornos a explorar (ya sea a pie o en alguno de los variados vehículos a disposición del jugador) aparezcan en pantalla sin cargas. Un desarrollo en absoluto lineal, basado en las misiones, permitirá al jugador diseñar una aventura a su medida. Aún quedan muchos meses para que lo veamos, eso sí.



Buena parte del juego se desarrolla al volante de algunas de estas máquinas con cuatro ruedas, que parecen extraídas de la saga cinematográfica de Mad Max.

MARQUEMOS 10 MILLONES DE GOLES EN CASA

Y OTROS 10 MILLONES FUERA. REESCRIBAMOS LA HISTORIA ANTES DEL DESAYUNO Y LEVANTEMOS LA COPA ANTES DE LA COMIDA. EVITEMOS A LOS DEFENSAS CON EL REGATE DE 360 GRADOS. APROVECHEMOS EL CAMPO AL MÁXIMO CON UN MEJOR CONTROL, PASES PRECISOS Y UN POSICIONAMIENTO PERFECTO. PONTE EN JUEGO ESTA TEMPORADA. ÉCHATE UN FIFA.



ÉCHATE UN FIFA 10

EA SPORTS

A LA VENTA EL 1.10.09









RESERVALO YA EN







© 2009 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. en EE.UU o en otros países. Todos los derechos reservados. Producto oficial de la FIFA. © El nombre de FIFA y el logo de OLP son marcas registradas protegidas por FIFA. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia por Electronic Arts Inc. El logotipo de la Premier League © The Football Association Premier League Limited 1996. El logotipo de la Premier League es una marca comercial de la Football Association Premier League Limited y los logos de la Premier League Club son obras protegidas por derechos de copyright y son marcas comerciales registradas de sus respectivos clubes. Todos se utilizan con el permiso de sus respectivos propietarios. Fabricado con licencia de la Football Association Premier League Limited. La licencia proporcionada por la Football Association Premier League Limited a Electronic Arts no implica ni pretende expresar ningún tipo de acuerdo o colaboración por parte de ningún jugador con este producto. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. "PlayStation" y "PLAYSTATION" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





Los combates tienen lugar en tiempo real, aunque los enemigos no se moverán si tú no lo haces.

La progresión por los niveles del juego guarda grandes semejanzas con Varlkyrie Profile 2.





Género
RPG
Compañía
Sega
Fecha de Lanzamiento
2010



Resonance Of Fate

Otro RPG diferente de tri-Ace

Los que conozcan la obra de los veteranos programadores nipones de **tri-Ace** ya sabrán a qué atenerse cuando su primera colaboración con **Sega** vea la luz la próxima primavera. Y es que, los creadores de la saga *Valkyrie Profile* (juego con el que éste, que nos ocupa, guarda bastantes semejanzas, sobre todo con su secuela) siempre se han caracterizado por tratar de innovar con sus producciones, añadiendo elementos revolucionarios en los mismos. Empezando en este caso por la ambientación, futurista pero con un cierto aire «steam-punk», basado en localizaciones industriales y oscuras, y llegando a su sistema de combate. En el mismo, no existe la típica mezcla de espadas y hechizos, ya que los ataques de los tres protagonistas se llevan a cabo mediante armas de fuego de todo tipo. Por cierto, en Japón, el juego se conoce como *End Of Eternity* y la música es de Motoi Sakuraba...

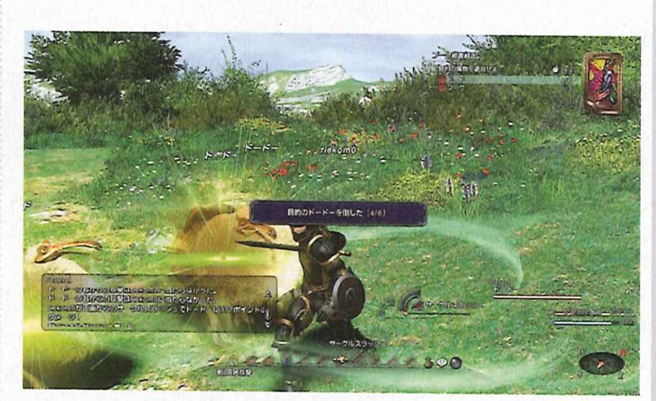


Final Fantasy XIII



Género
RPG
Compañía
Square Enix
Fecha de Lanzamiento
2010

El *RPG* más esperado del momento se mostró tímidamente durante la feria europea. Y es que, sus programadores están más interesados en realizar las grandes revelaciones durante el **Tokyo Game Show**, que les pilla más cerca. De todas formas, ya sabemos la fecha de aparición en su país de origen, que será el próximo 17 de diciembre, solo o en un *pack* con una **PS3** decorada para la ocasión. Lo poco que se mostró del juego sirvió para aumentar nuestras ansias: un apartado técnico excepcional y combates mucho más dinámicos.



Final Fantasy XIV



Género
RPG
Compañía
Square Enix
Fecha de Lanzamiento
2010

Una gran sorpresa fue la que nos llevamos con la decimocuarta entrega de la venerada saga, pues ya se encontraba en un estado de desarrollo bastante avanzado, por lo que sospechamos que en esta ocasión el lapso de tiempo entre ambos capítulos consecutivos no será nada largo. Una gran variedad de clases que encarnar en este sucesor espiritual de *FFXI* y un sistema de combates mucho más *arcade*, además de un bellísimo estilo gráfico, son algunos de sus puntos destacables.

¡La mejor diversión siempre contigo!

Los lanzamientos más esperados de Electronic Arts para esta temporada ya están disponibles para tu móvil. ¡Prepárate para disfrutar con el sorprendente catálogo de videojuegos de Vodafone!

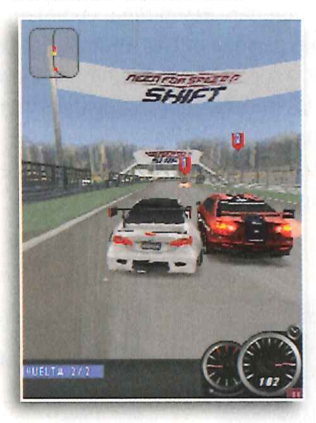
Más info en www.vodafone.es/

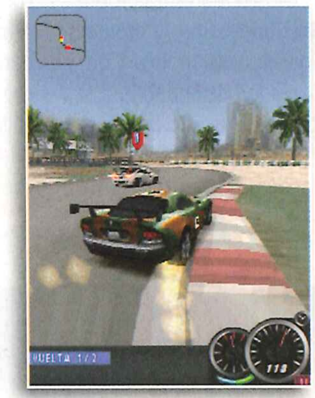
Need For Speed SHIFT

ENVÍA EA AL 22521

El juego de carreras más popular de todos los tiempos está listo para arrasar en tu móvil

En esta nueva entrega, especialmente diseñada para exprimir al máximo el potencial de nuestros móviles, la velocidad extrema y la emoción sin límites van a volver a ser las grandes protagonistas de la competición más dura e intensa de toda la saga de **EA**. Con ocho modos de juego distintos y la posibilidad de crear tu propio estilo de conducción, ***Need For Speed SHIFT*** cuenta con más de veinte pruebas y nueve potentes vehículos que podrás modificar a tu antojo. Con los rivales más exigentes y rocosos que uno pueda encontrar sobre el asfalto, deberás demostrar tu habilidad derrapando o tu capacidad para soportar la presión de una prueba eliminatoria. Un juego absolutamente imprescindible para los amantes de la velocidad.



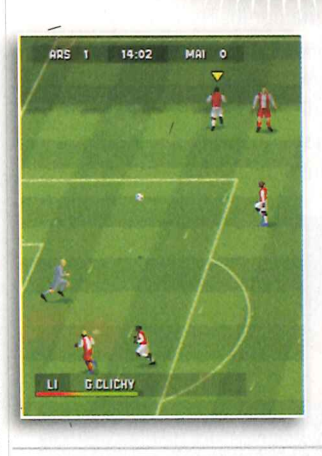


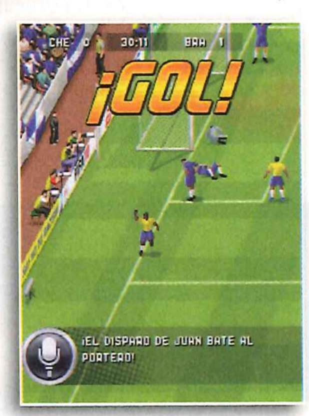
Descárgatelos rápidamente capturando este bidi.
Si aún no tienes la aplicación de captura... envía gratis BIDI al 22044



FIFA 10

El mejor fútbol se juega con la mano... y el móvil





La saga más veterana del deporte rey se presenta este año con una propuesta tan contundente que será difícil resistirse a ella. ***FIFA 10*** te va a deslumbrar con unos gráficos más cuidados, una animación más realista y una jugabilidad totalmente distinta y mejorada, ofreciendo así una experiencia de juego más intensa y rotunda. Disfrutarás de un control más preciso de los jugadores, una IA mayor, la posibilidad de realizar toda clase de pases incluso en largo y unos disparos a puerta mucho más potentes. El juego incluirá la primera y segunda división de las cinco principales ligas europeas, y un modo multijugador vía *Bluetooth*.

¡No te los pierdas!



ARKANOID EVOLUTION

El clásico de clásicos en arcade vuelve a tu móvil más actual que nunca y repleto de novedades.



PUZZLE BUBBLE EVOLUTION

El mítico juego de Taito regresa con nuevas pruebas y con retos aún más difíciles de superar.



TRIVIAL PURSUIT

Demuestra tus conocimientos en un concurso en el que cada acierto te acerca al éxito.

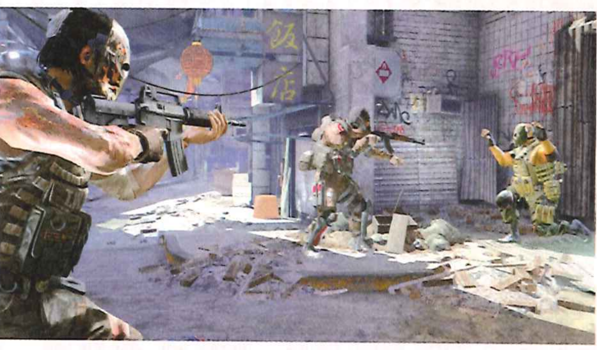


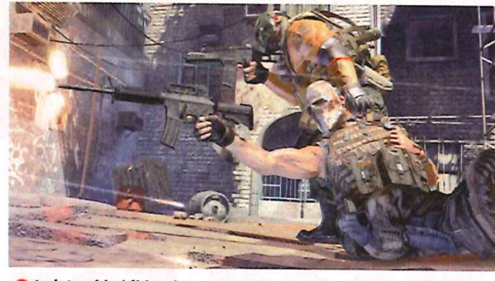
MONOPOLY GRAN EDICIÓN

El popular juego de mesa llega a tu pantalla del móvil dispuesto a asaltar la banca de la diversión.

SMS gratuito. Precio de descarga: 4€ (4,64 € IVA incluido). Si el videojuego es touch, HD o sensor: 5€ (5,8€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,69€ (0.80€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Consulta móviles compatibles con BIDI y más info en www.vodafone.es







La integridad física de tu compañero ha de ser tan importante para ti como la tuya propia si pretendes llegar a buen puerto en los niveles del juego.

Army Of Two: The 40th Day

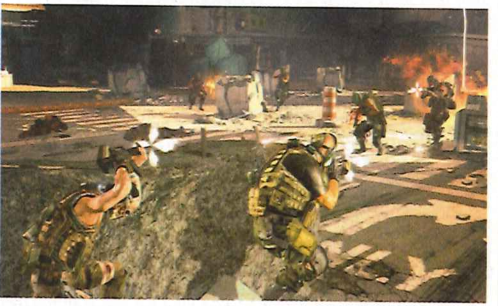
Vuelve el dúo Pimpinela de los shooters



Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Fecha de Lanzamiento
Enero 2010

Salem y Rios, la pareja de mercenarios que tan buenos ratos nos hizo pasar en la primera entrega de *Army Of Two* regresará pronto a **PlayStation 3** con este *shooter* cooperativo. En esta ocasión, la acción se traslada a la ciudad de Shangai. Un grupo terrorista conocido como la «Iniciativa del Cuadragésimo Día» está detrás de una serie de catástrofes perfectamente orquestadas que han dejado la ciudad en ruinas. Bajo una perspectiva en tercera persona, ambos deberán cooperar para desentrañar el misterio. Armas personalizables y nuevas opciones para la cooperación, además de nuevos modos multijugador competitivos como el llamado ***Extraction*** serán las bazas de *AOT* para hacerse un hueco en este complicado campo.









Dragon Age Origins



Género
RPG
Compañía
Electronic Arts
Fecha de Lanzamiento
Noviembre

Muy pocas semanas quedan para presenciar en nuestras consolas el debut de **Bioware** en **PS3**. Maestros en esto de crear juegos de rol, han presentado su última producción como el «sucesor espiritual» del aclamado *Baldur's Gate* (el original de PC, no la adaptación a consola). Un reparto de personajes clásicos de la espada y la brujería totalmente personalizables, diálogos en los que las decisiones que tomes afectarán al desarrollo de la partida y un sistema de combate complejo y robusto para un título que viene dispuesto a sentar precedentes en **PlayStation 3**.

The Saboteur



Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Fecha de Lanzamiento
Diciembre

Sin duda, lo más llamativo de la nueva producción de **Pandemic** ha sido hasta la fecha su particular estilo gráfico, que mezcla el blanco y el negro con el color de forma muy peculiar. Pero hay mucho más dispuesto a ser descubierto en este *shooter* de desarrollo abierto, ambientado en la Francia ocupada por los Nazis de 1940. Un conductor irlandés será el protagonista de esta odisea cuyo objetivo será liberar la capital parisina de la opresión del Tercer Reich con la inestimable ayuda de la resistencia francesa y la inteligencia británica.





tEN ÉXItO
POR LA CARA
Clearasil
STAYCLEAR
Gel Limpiador
Gel de Limpeza
USO DIARIO
Clearasil
STAYCLEAR
Tónico
Purificante
USO DIARIO
Clearasil
STAYCLEAR
Crema Hidratante
Matificante
Creme Hidratante
Matificante
USO DIARIO
Úrsula Corberó
Ruth de Física o Química
La confianza es la llave del éxito. Para conseguirla nada mejor que eliminar los granos mientras cuidas tu piel. Lograrlo con Clearasil es muy fácil, tan solo has de seguir estos tres pasos todos los días:
1 Limpiar
2 Tonificar
3 Hidratar
Clearasil
STAYCLEAR
Piel limpia cada día, confianza total.







El diseño de los enemigos es realmente curioso. Parece una competición para ver quién pone en pantalla al bicho más extraño...

Bayonetta

Una bruja de nueva generación dispuesta a usurpar el trono de Dante y compañía

PS3

Género **Acción**
Compañía **Sega**
Fecha de Lanzamiento **Enero 2010**

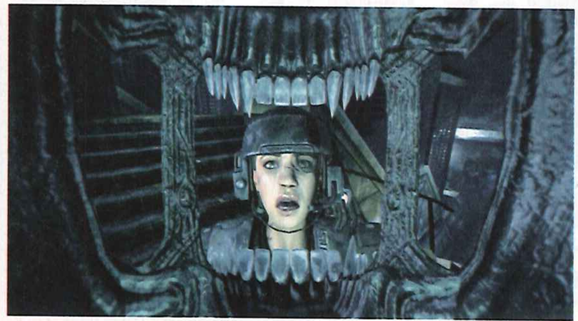
Un personaje central tan carismático como esta bruja de ceñido atuendo y larga cabellera no podía pasar inadvertido en el panorama del videojuego actual. Semi-desnudos y explotación física de dudoso gusto aparte (ya sabemos cómo son los japoneses), lo cierto es que se trata de uno de los juegos de acción más prometedores de los que se pudieron ver en la feria. Una lucha entre el cielo y el infierno en la que esta vez, y sin que sirva de precedente, los ángeles son los malos, vale como excusa para todo un festival de delirantes golpes, *combos* infinitos, secuencias *QTE* y todo tipo de grandes enemigos finales diseñados con una mezcla de estilo y delirio. Además, podrá ser jugado con una sola mano. Sin comentarios...





La protagonista del juego vive en un plano de la realidad diferente al de los humanos, aunque algunos pueden percibirla...







Aliens Vs. Predator

En el espacio, nadie puede oír tus gritos... En tu PS3, sí.



Género **Shooter subjetivo**
Compañía **Sega**
Fecha de Lanzamiento **2010**

Es lo bueno de crear un juego protagonizado por tres personajes tan diferentes: en cada evento para la prensa puedes mostrar uno de ellos; de esta forma nunca se aburren. Con motivo de la **GamesCom**, los chicos de **Rebellion** se centraron en la campaña de los *Aliens*, tras haber hecho lo propio con la de los Marines y la de los Depredadores. Y lo cierto es que las diferencias, sobre todo en el caso que nos ocupa, son sustanciales. El movimiento de los *Aliens* no tiene nada que ver con los anteriores, pues son capaces de trepar por paredes y suelo, algo que provocará más de un mareo a algún jugador. El efecto creado para simular su visión también es curioso. Pero pese al miedo atroz que provocan entre sus rivales, los *Aliens* son muy vulnerables al fuego enemigo, por lo que su mejor táctica será la sorpresa. Ataques por la espalda o desde el techo que vendrán seguidos de alguno de los otros con que pueden rematarte: su afilada cola puede atravesar un torso humano, mientras que su mandíbula retráctil hace lo mismo con los cráneos de sus pobres presas. También sus garras son mortales, por lo que esta parte del juego se convertirá, sin duda, en la más sangrienta.


WET™
Conviértete en Rubi Malone, una asesina a sueldo equipada con un arsenal de movimientos acrobáticos, excesivas matanzas de espada, y pistolas duales.
Experimenta la libertad de disparar en cualquier momento, en todas partes, y en una aventura que atraviesa tres continentes.
¡Destacando una mezcla irónica de humor y violencia, WET es un shooter en tercera persona sin igual!
XBOX 360
WET
PLAYSTATION 3
18
www.pegi.info
XBOX 360
XBOX LIVE
PLAYSTATION 3
Artificial Mind & Movement
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
WET™ © 2009 Artificial Mind and Movement Inc. Published by Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. WET and related logos are trademarks or registered trademarks of Artificial Mind and Movement Inc. in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PS", "PLAYSTATION" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.











Little Big Planet



Género **Plataformas**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Invierno**

La creatividad llegará este próximo invierno con la adaptación del éxito de **PS3**. Con treinta nuevos niveles (a lo largo de siete zonas temáticas diferenciadas), obra de los programadores de **Sony Cambridge Studios** (en estrecha colaboración con **Media Molecule**), y un gran catálogo de materiales, pegatinas, tornillos, interruptores y demás elementos para fabricar los tuyos propios y compartirlos en la red, sin duda se convertirá en el complemento perfecto para la versión de **PS3**.





Invizimals



Género **Realidad Aumentada**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Otoño**

El estudio de desarrollo español **Novarama** está dando los últimos retoques al que será uno de los experimentos de «realidad aumentada» más interesantes que aparecerán en el mercado. Los seres que dan nombre al juego viven entre nosotros, aunque para lograr verlos tendremos que emplear la cámara adosada a nuestra **PSP**. De esta manera, y mediante un sencillo mini juego que varía según el bicho en cuestión, podremos capturarle y pasará a formar parte de nuestro particular «bestiario». A partir de este momento se abrirán nuevas posibilidades de interactuación con el mismo. También existirá la opción de enfrentar a dos de ellos para medir nuestras fuerzas contra un amigo mediante la conexión Wi-Fi de la consola.



Motorstorm Arctic Edge



Género **Conducción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Otoño**

Ya queda menos para disfrutar de la mejor experiencia de las carreras todoterreno en **PSP** (algo más tarde llegará a **PS2**). Entornos nevados y un catálogo de vehículos más amplio (para adaptarse a las nuevas condiciones del terreno) en un juego desarrollado por los creadores de la exitosa saga *Pursuit Force*.



Jax & Daxter: The Lost Frontier



Género **Plataformas**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Otoño**

Regresa la pareja más carismática de **PlayStation** para continuar su aventura donde quedó tras las tres entregas originales para **PS2**. En esta ocasión, el Eco Oscuro afectará también a Daxter, que se convertirá en un ser mucho más temible y poderoso, al que podrás controlar durante algunos de los niveles del juego.



Gran Turismo



Género **Conducción**
Compañía **Sony C.E.**
Fecha de Lanzamiento **Octubre**

Con su lanzamiento inminente, el juego más esperado de **PSP** se mostró en una versión casi completa que dejó ver toda su calidad técnica y las posibilidades multijugador, aparte de su impresionante catálogo de coches. Recuerda que si te haces con la nueva **PSPgo** durante los primeros diez días lo tendrás como regalo...

X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO

LANZAMIENTO EN BLU-RAY Y DVD
16 SEPTIEMBRE

X-MEN ORÍGENES
LOBEZNO

Blu-ray Disc

1080p

DISPONIBLE TAMBIÉN EN
DVD VIDEO

VIVE UNA EXPERIENCIA
BESTIAL



TM & © 2009 Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC. All Rights Reserved. X-Men Character Likenesses TM & © 2009 Marvel Characters, Inc. All rights reserved.

PS3

Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
EA London Studio
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.228 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.needforspeed.com
7



NEED FOR SPEED SHIFT

TODO LO PROMETIDO Y MUCHO MÁS

Siempre he sido un fan devoto de esta gran saga de conducción, lo confieso. Incluso me he divertido con los títulos menos «brillantes» de la misma, como los dos anteriores a este que ahora nos ocupa. Así que poco podía imaginar que esta nueva entrega iba a convertirse, así como el que no quiere la cosa, en el mejor juego de coches de esta generación y en el mejor exponente del género que ha visitado la consola de **Sony**. Y es que, los programadores de **Slightly Mad Studios** (también conocidos como **EA London Studio**) han logrado lo que muchos han intentado sin éxito hasta la fecha: reconciliar lo irreconciliable, unir los mejores elementos de un simulador puro y duro con lo propio de un *arcade* de conducción, añadiendo además multitud de detalles de su propia cosecha para lograr un resultado espectacular.

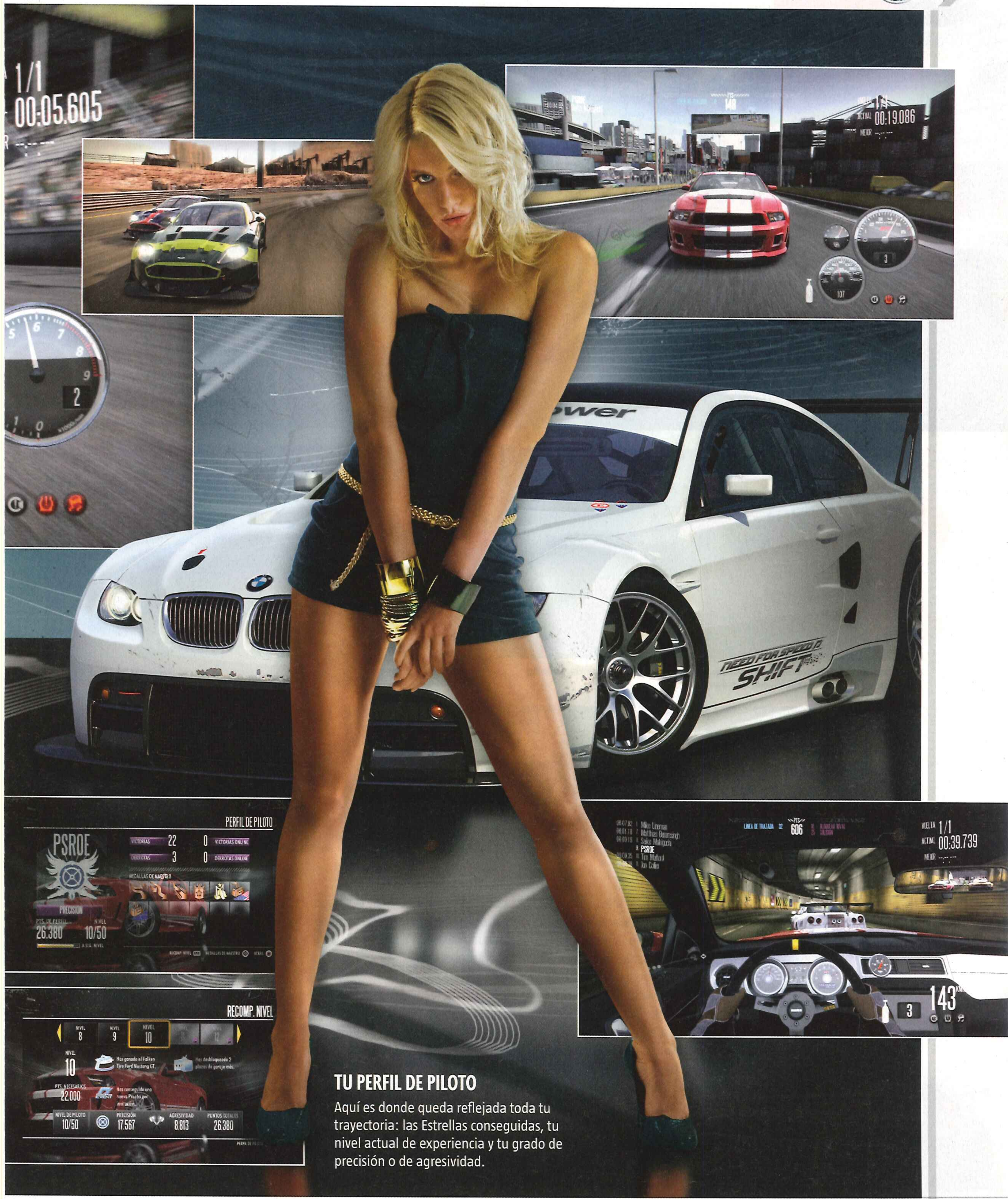
SU MEJOR PERFIL

En ***Need For Speed SHIFT*** no hay historia que contar, a pesar de que su modo principal de juego se denomine así. Éste está estructurado en una serie de «niveles», más concretamente cuatro, de creciente dificultad. Cada uno de ellos cuenta con muchas pruebas distintas englobadas en diferentes series. El avance del jugador no es en absoluto lineal; para acceder al siguiente nivel no es necesario ganar todas las carreras, sino conseguir una serie de Estrellas entre todas las carreras disputadas. Estas Estrellas no se obtienen sólo por el puesto en el pódium, sino que se otorgan también por otros méritos. Puede parecer confuso pero tras unas pocas carreras, lo comprenderás todo a la perfección y descubrirás que es un sistema tan lleno de posibilidades como flexible.

Otro punto importante en el desarrollo del juego son los «Puntos de Perfil». Como si de un *RPG* se tratara, cada acción que realices en las carreras añadirá puntos que irán haciendo que aumente tu nivel de experiencia. Estas acciones están divididas en dos tipos: agresivas

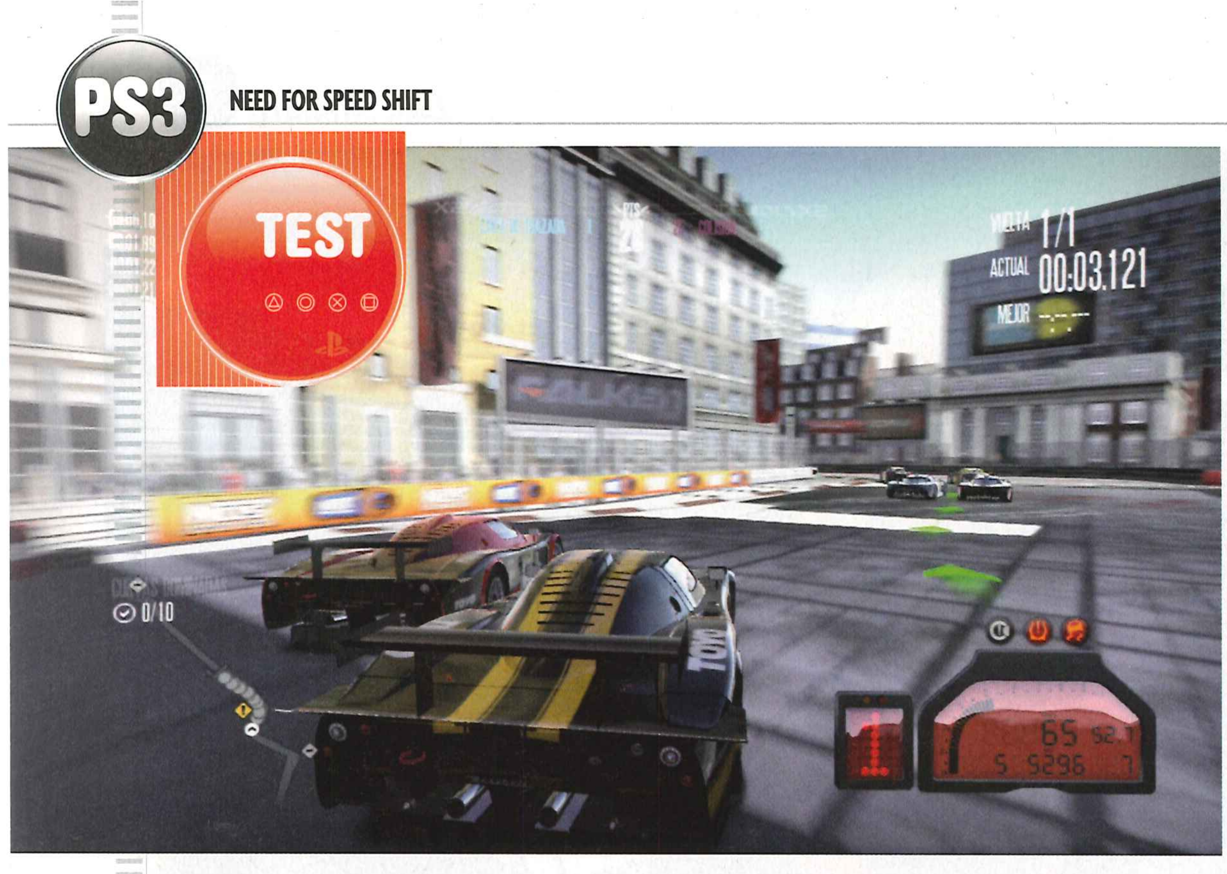
LA ALTERNATIVA

RACE DRIVER GRID. Una buena opción dentro del género, aunque no llega al nivel de excelencia de NFS.



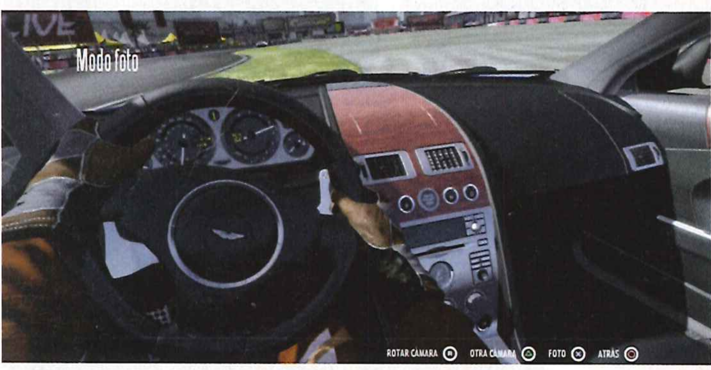
TU PERFIL DE PILOTO

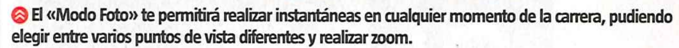
Aquí es donde queda reflejada toda tu trayectoria: las Estrellas conseguidas, tu nivel actual de experiencia y tu grado de precisión o de agresividad.



TIPOS DE CARRERA

CARRERA SENCILLA. Varias vueltas para llegar a la meta en la mejor posición, sin ningún requisito adicional.
DUELO DE PILOTOS. Una competición mano a mano entre dos pilotos, al mejor de tres asaltos. Tendrás que ganar por más de 5 segundos.
CARRERAS DE FABRICANTES. Patrocinadas por una marca en concreto, cada uno de los competidores conduce el mismo coche...
SERIES. Una sucesión de carreras en las que el ganador es el que logra acumular más puntos al término de las mismas.
RESISTENCIA. Las carreras más largas de todo el juego. Tendrás que demostrar tu pericia y sobre todo tu paciencia.
DERRAPE. Un clásico de la saga. Deberás efectuar los derrapes más largos sin impactar contra los bordes del circuito.
TIME ATTACK. En esta disciplina tendrás que conseguir el mejor tiempo de vuelta antes de que el crono llegue a cero...
VUELTA RÁPIDA. Los distintos participantes se turnan para lograr el mejor tiempo con el mismo vehículo.
ELIMINADOR. Durante estas carreras, el último corredor es eliminado tras cada vuelta hasta que sólo quede uno sobre el circuito.

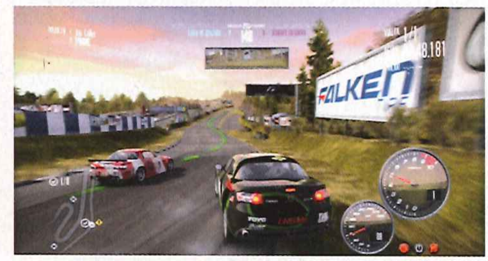



El «Modo Foto» te permitirá realizar instantáneas en cualquier momento de la carrera, pudiendo elegir entre varios puntos de vista diferentes y realizar zoom.





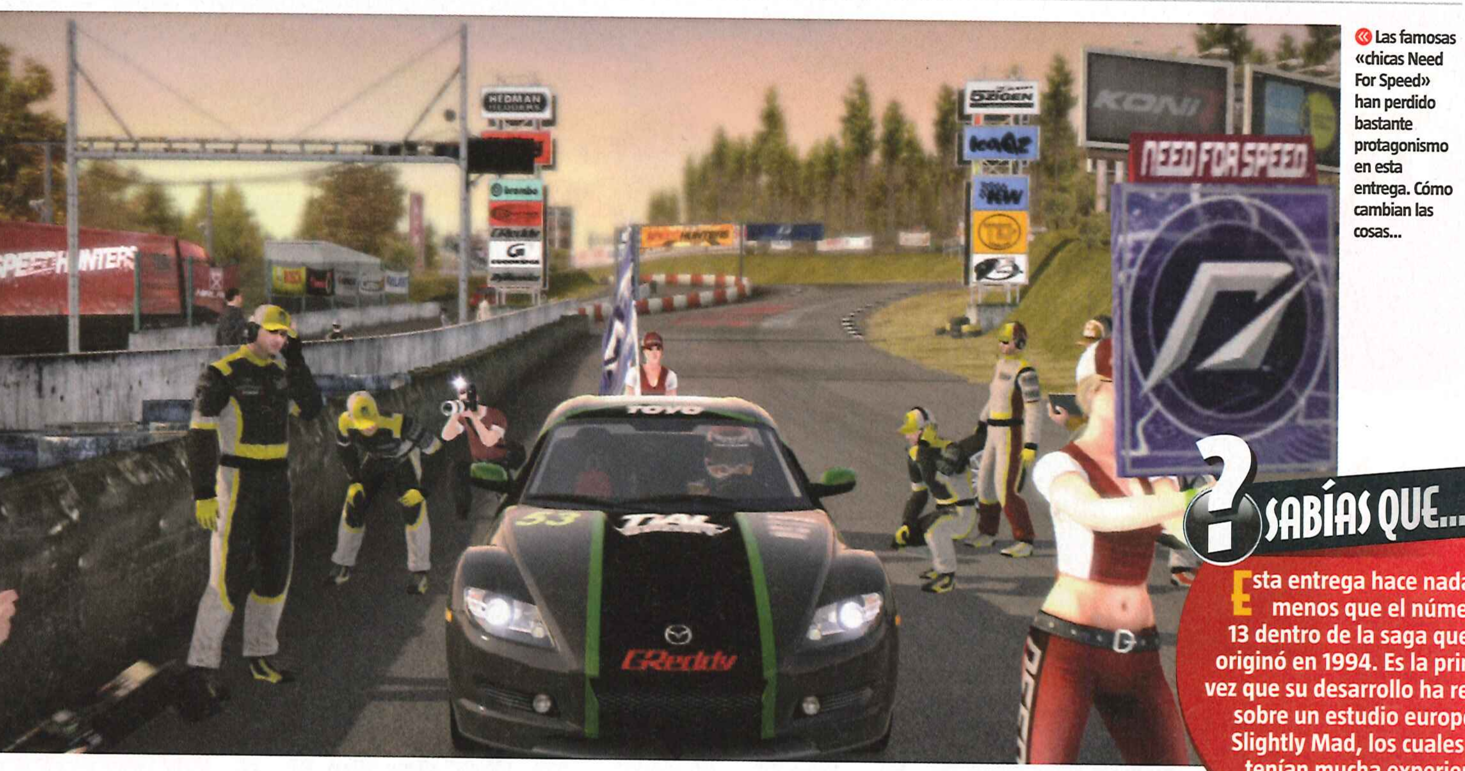




(sacar a un rival de la pista, derrapar, etc.) y de precisión (realizar una trazada perfecta, adelantar limpiamente...). Por lo tanto, cada una de las carreras se convierte en una experiencia dinámica y cambiante. Todos estos parámetros que muestran la evolución del conductor (junto con otros menos importantes, como una serie de «medallas» que irás obteniendo al completar unos desafíos en concreto) se reflejan en tu Perfil, donde podrás consultar cualquier dato de tu trayectoria. Desde el estudio de programación del juego aseguran que su objetivo era hacer sentir al jugador dentro del mundo de la alta competición como nunca antes, y puedo dar fe de que lo han conseguido.

LO DE FUERA TAMBIÉN CUENTA

Lo mejor de todo es que, aunque ***NFS SHIFT*** fuera un *arcade* de desarrollo simplón y lineal, seguiría mereciendo la pena su compra sólo por lo divertido de su sistema de control. Y es que, la parte de simulador no se ha trasladado, afortunadamente, a este apartado. La sensación de velocidad es extrema y el manejo de los coches, sencillo. A pesar de ello, todo lo que ocurre en pantalla parece de lo más realista, las sensaciones que transmiten todos y cada uno de los casi 70 modelos incluidos son auténticas. Esta increíble conjunción es lo que hace de este juego una verdadera obra maestra. Ni siquiera su espectacular apartado gráfico (a la espera de la llegada de *Gran Turismo 5*, sin duda lo más potente que hemos visto en **PlayStation 3**), ni su genial representación de los daños y las colisiones, ni tampoco sus enormes posibilidades de juego en red, son capaces de eclipsar un corazón jugable tan potente, que sentará las bases de una nueva generación de juegos venideros.



Las famosas «chicas Need For Speed» han perdido bastante protagonismo en esta entrega. Cómo cambian las cosas...

¿SABÍAS QUE...

Esta entrega hace nada menos que el número 13 dentro de la saga que se originó en 1994. Es la primera vez que su desarrollo ha recaído sobre un estudio europeo, Slightly Mad, los cuales ya tenían mucha experiencia en el género.

SE TRATA, SIN DUDA, DEL MEJOR JUEGO DE TODA LA SAGA Y DEL Nº 1 DE LOS TÍTULOS DE CONDUCCIÓN EN PLAYSTATION 3





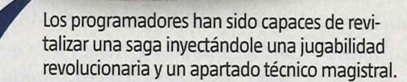


Las posibilidades de mejora de los coches se han simplificado para no entretener al jugador demasiado en estos menús.



EL PROTAGONISTA

El BMW M3 GT2, una de las «bestias pardas» del fabricante alemán, tiene el honor de aparecer en la portada del juego y por supuesto, es también uno de los 65 vehículos que pueden ser adquiridos durante el desarrollo del mismo.





Los programadores han sido capaces de revitalizar una saga inyectándole una jugabilidad revolucionaria y un apartado técnico magistral.

✕ Que quizás algunos ignorantes no le presten la atención que se merece al pertenecer a una saga tildada de «demasiado comercial».

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sólo algunas puntuales caídas en el frame rate impiden que alcance las más altas cotas de perfección.	Como siempre, un aspecto muy cuidado en la saga. Los efectos son realistas y las voces en castellano.	La mezcla de realismo y accesibilidad hace que cada carrera sea una experiencia muy divertida.	Infinidad de carreras te esperan antes de llegar a las NFS World Series, el quinto y último de los niveles.	Además del futuro contenido descargable, las opciones de juego y comunicación son amplísimas.	Por fin los chicos de EA han conseguido exprimir las inmensas capacidades de la máquina de Sony.	El mejor juego de conducción que puedes conseguir actualmente para la consola. Así de claro.
9,4	9,4	9,6	9,5	9,5	9,5	9,5

TEST

PSP

Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Bright Light Studio
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-No
Grabar Partida
1.632 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.needforspeed.com

7

Al contrario de lo que ocurre con su «hermano mayor», los trazados de esta versión son totalmente ficticios, aunque los lugares sean reales.

NEED FOR SPEED SHIFT

¡¡REVIEW EXCLUSIVA!!

UNA FAMILIA POCO AVENIDA

Es más que posible que antes que esta *review* ya habrás leído la de esa joya de la conducción que es *Need For Speed* para **PlayStation 3** (y si no lo has hecho, ¿a qué esperas?), así que ya conocerás todas las bondades que adornan al mejor juego de conducción de esta generación. Obviamente, nadie espera que todos y cada uno de sus elementos sean trasladados tal cual a la portátil de **Sony** (de hecho, las veces que se ha intentado esta proeza los resultados no han sido muy espectaculares que digamos). Las adaptaciones de esta saga a **PSP** han corrido una suerte, digamos, variada. Nunca fueron obras maestras, pero siempre han sabido ofrecer algún aliciente para el jugador que busca sensaciones *arcade*, máxima velocidad y partidas rápidas (que es lo que se supone que buscan los usuarios de esta consola). Para la entrega de este año, los responsables de **Electronic Arts** han decidido confiar su programación a los británicos de **Bright Light Studio** (quizás pensando que mantener el desarrollo del juego en Europa, al igual que ocurre con la versión para **PS3**, les garantizaría el éxito...), y los resultados han sido bastante curiosos.

Tras pasar unas cuantas horas con el juego, lo cierto es que uno se pregunta hasta qué punto ambos desarrolladores (**Slightly Mad**, los del juego para **PS3** y **Bright Light**) han estado en contacto.

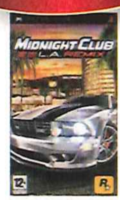
POCO TIENE QUE VER SU DESARROLLO CON EL DE LA VERSIÓN PS3

Y es que, la encarnación portátil poco tiene que ver con el espíritu de la de consola. Esto no es necesariamente algo negativo, y de hecho este ***NFS SHIFT*** cuenta con muchas cualidades, pero tanto su desarrollo como su estilo de control, incluso su acabado gráfico, nos hace recordar a las anteriores entregas para **PSP**.

El desarrollo del juego -en su modalidad principal- se realiza mediante una especie de esquema predefinido a través del cuál tendrás que ir avanzando. Las posibilidades de elegir competición son mucho más limitadas (dos o tres como mucho en cada momento), y lo mismo ocurre con la elección de vehículo. No existe el dinero, así que cada uno de los bólidos se te otorgará al vencer en una determinada prueba (las típicas carreras, Contrarreloj, el divertido «revienta-radares», las desquiciantes competiciones de derrape, los «cara a cara»...). También la evolución del piloto está mucho más simplificada, por lo que el resultado final es un *arcade* de conducción de desarrollo bastante simple, aunque esto no quiera decir que sea menos divertido. Quizás la filosofía de ***NFS SHIFT*** en **PS3** no sea la más adecuada para una portátil...

En resumen, y abrigado por un apartado gráfico notable (destaca sobre todo la fluidez con la que transcurre todo en pantalla, mayor aún que en **PS3**), unas posibilidades multijugador aceptables y un sistema de control accesible, servirá para aplacar las ansias de velocidad de más de uno.

LA ALTERNATIVA



MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX. Un gran juego de conducción por menos de 20€.



PERSONALIZACIÓN. Las características del vehículo irán mejorando de forma automática al ganar las carreras, por lo que el jugador sólo puede elegir el aspecto exterior.



IMPACTOS. Para tratarse de un juego para la portátil de Sony, sorprende que se hayan incluido unas colisiones tan espectaculares. Ni en Burnout lucían así de bien...



TURBO. Todos los vehículos cuentan con su correspondiente ración de Óxido Nitroso. El efecto gráfico es mucho más llamativo que en la versión para PS3, muy sobria ella...

¿SABÍAS QUE...

Hay un total de 14 pruebas diferentes a lo largo de la modalidad principal del juego, algunas de ellas creadas ex profeso para este juego.

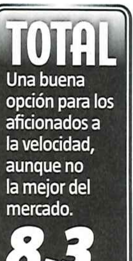
El comportamiento de los rivales es bastante predecible, aunque en alguna ocasión intentarán echarte de la carretera.

EVALUACIÓN

✔ Poder tener un Need For Speed en la palma de tu mano y en todo momento siempre es un aliciente para soportar las tediosas esperas del transporte público, por poner un ejemplo.

✘ Lamentamos que no se haya respetado el espíritu del juego de la versión PS3, ya que al fin y al cabo esta de PSP sigue siendo más de lo mismo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
La sensación de velocidad y la fluidez con la que todo se mueve en pantalla, lo más destacable.	La típica banda sonora cañera de Electronic Arts se acompaña de unos potentes efectos de sonido.	El control es mucho más arcade y algo menos preciso que en PS3, aunque sigue siendo divertido.	El modo principal de juego cuenta con un buen número de pruebas, además muy variadas.	Cuatro jugadores pueden competir entre ellos en una gran variedad de modalidades de juego.	Una buena opción para los aficionados a la velocidad, aunque no la mejor del mercado.
8,1	8,4	8,6	8,4	8,4	8,3




WWW.MOTORSTORM.COM
SONY
MOTOR
ARCTI
TU CARRERA, TUS RIVALES, TU FESTIVAL.
TODO EL MUNDO EN TUS MANOS
En el aire glacial hay olor a aceite quemado. El festival MotorStorm® ha regresado. Con 12 desafíos extremos, emocionantes pistas reversibles de los helados rincones de Alaska, espectaculares enfrentamientos online con el modo multiplayer, nuevos vehículos terribles como el Snow Cat y terrenos tan hostiles como tus rivales. Nunca harás dos carreras iguales. Sólo la adrenalina calentará la carrera.
GAME
Consigue tu Edición Especial en exclusiva en tiendas Game
PSP
PlayStation®Portable



12
www.pegi.info
PlayStation® Network
"♣", "PlayStation", "PSP", "◈" and "△○×□" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "◈" is a registered trademark of Sony Corporation. MotorStorm® Arctic Edge ©2009 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Bigbig Studios. MotorStorm is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. *Broadband internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation®Network and PlayStation®Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.
MOTORSTORM ARCTIC EDGE
COLLECTOR'S EDITION
bigBIG
MotorStorm. Artic Edge
MOTOR



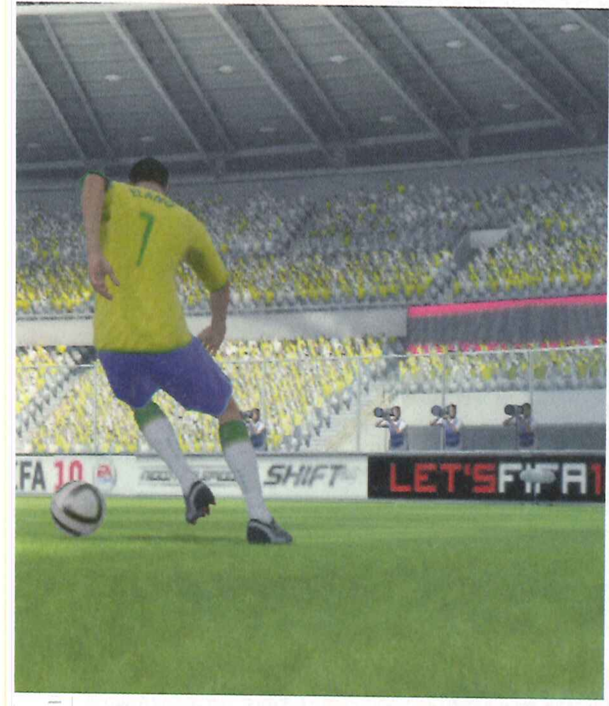
FIFA 10

Género
Deportivo
Compañía
EA Sports
Desarrollador
EA Vancouver
Distribuidor
EA Games
Jugadores
x10
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
69,95 €
fifa.easports.com

3

MISMOS CIMIENTOS MEJOR ESTRUCTURA

















Este año podremos entrenar todo lo que queramos en la arena. A partir de ahora dominaremos todas las facetas del juego.

Gracias al motor físico de FIFA 10 podremos ver choques tan espectaculares como éste. ¡Cuidado Cristiano, que te van a dar bastante!

NACES Y CRECES

El nuevo modo Jugador Profesional Virtual te ofrece la oportunidad de crear tu propio jugador y hacerlo mejorar poco a poco participando en ligas y partidos amistosos.

Si hace unos cuantos años nos explican que acabaríamos diciendo esto, habríamos tomado a nuestro interlocutor por un ferviente practicante del levantamiento de copa en barra. Pero la verdad es que cada año estamos más encantados con este enorme simulador futbolístico y con el excelente trabajo realizado desde los estudios de **EA Sports** en Vancouver.

El equipo de programación, comandado por David Rutter, no se limita a actualizar plantillas y a esperar el sueldo, sino que miman su producto, pulen lo que no acaba de funcionar del todo bien y, lo que es más importante: escuchan a los usuarios, quienes a fin de cuentas son los que sacrifican las tardes y noches de juerga para jugar a *FIFA* con futboleros empedernidos del otro lado del globo terráqueo.

CALIDAD ELEVADA A 10

Hace exactamente un año nos deshicimos en elogios hacia *FIFA 09*. No era para menos, pues aún hoy seguimos jugando y jugando partidos a la vez que continuamos impresionados por sus muchísimas cualidades. Ahora bien, después de haber probado ***FIFA 10*** podemos afirmar que desde ya, la pasada entrega nos sabe a poco.

Podríamos enumerar todas sus mejoras en una lista que dejaría la de los reyes godos en un simple catálogo del Caprabo, pero mejor empezamos por la principal y, a la vez, la que más nos ha llamado la atención desde la *beta* que recibimos el mes pasado. Nos referimos al ritmo y al *tempo* futbolístico que, como diría Zlatan Ibrahimovic, ahora es «piano, piano».

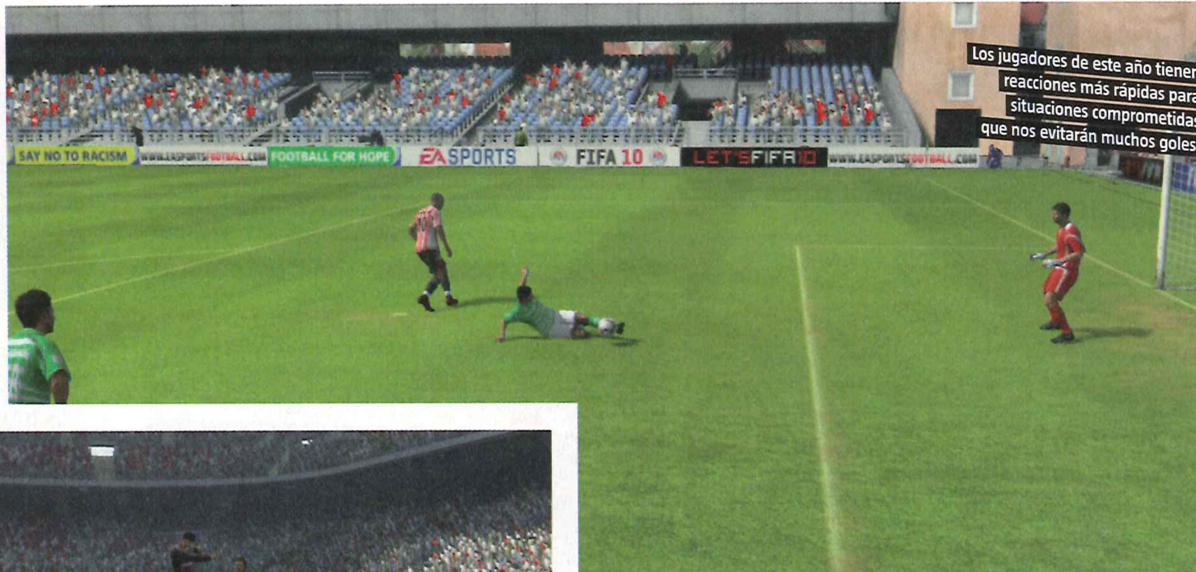
FIFA 09 era un gran juego, sin embargo, permitía poco en cuanto a la elaboración de fútbol. Los defensas estaban muy encima del poseedor del balón, que siempre tenía grandes problemas para protegerlo. Esto daba lugar a que muchos partidos fueran un intercambio de pérdidas de balón en medio campo a la espera de que un equipo lograse meter un pase al hueco a su delantero más veloz. Bueno, pues todo eso cambia con ***FIFA 10***. El terreno de juego ahora da mayor sensación de amplitud, se ven más espacios, los compañeros se sitúan mejor para recibir la pelota y, por lo tanto, se gana en el apartado ofensivo en cuanto a que podemos hacer nuestras jugadas de ataque más ricas y variadas con aperturas a banda, posesiones más largas en el centro del campo, combinaciones en la frontal del área y, como muchos deseábamos, menos protagonismo del pase en profundidad. Éste, aún siendo efectivo, tiene una frecuencia de éxito más acorde al fútbol de verdad gracias a las mejoras realizadas sobre la línea defensiva, mucho más inteligente en esta ocasión a la hora de interpretar los espacios y de buscar la mejor posición. También es una gran ayuda para crear problemas a la defensa rival el nuevo regate en 360º del que tanto habréis oído hablar durante estos útimos dos meses. Las ocho direcciones clásicas de las que hacían uso todos los vidojuegos de fútbol se acabaron por fin. En ***FIFA 10*** podemos mover a un futbolista con el balón controlado en cualquier dirección, lo que aporta una mayor facilidad en el regate a los defensores y la posibilidad de hacer quiebros mucho más precisos en un espacio reducido.

LA ALTERNATIVA



PES 2010. La eterna lucha. PES se está reforzando bien, pero FIFA es mucho FIFA. Habrá que esperar.





Los jugadores de este año tienen reacciones más rápidas para situaciones comprometidas que nos evitarán muchos goles.





GANAR DESDE LA PIZARRA.

Las jugadas de estrategia cobran un papel mucho más importante con FIFA 10. Ahora, desde la arena, podremos diseñar el movimiento de nuestros futbolistas en este tipo de lanzamientos. Con habilidad e inteligencia podremos crear mucho peligro.

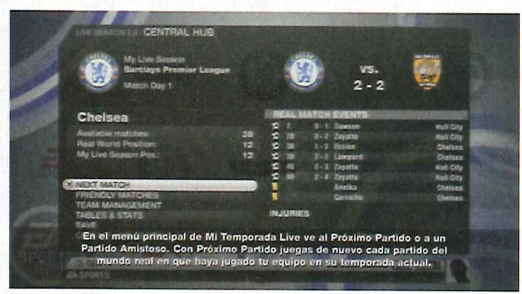
También hay grandes mejoras en la física del balón. Esto se nota en varios apartados, como por ejemplo en los disparos a puerta, mucho más variados según la posición del jugador y también más veloces y potentes que en ***FIFA 09***. Podremos ver una cantidad mayor de goles desde fuera del área que antes y esto no es debido sólo a la potencia, sino también a que la pelota sale a diferentes alturas con una trayectoria más realista, sin la dirección asistida y GPS característica de años anteriores. Además, otra de las ventajas que produce el hecho de haber revisado el movimiento de la pelota es que podremos hacer uso de dos armas que ya casi teníamos olvidadas; hablamos, cómo no, del cambio de banda y del juego aéreo, que en ***FIFA 10*** resulta mucho más efectivo por la mayor peligrosidad de los centros desde la banda y del aumento, que era totalmente necesario, de la determinación con la que los futbolistas saltan para efectuar remates de cabeza. En otras palabras, los delanteros ahora son delanteros y no chavalitas de patio de colegio.

FIFA 10 LIMA TODAS LAS ASPEREZAS DE SU ANTECESOR PARA DAR LUGAR A UN JUEGO DE FÚTBOL CASI PERFECTO

También hay otros añadidos en ***FIFA 10*** que ayudan a hacer los partidos más realistas y ricos en matices. Por ejemplo, los porteros ahora pueden ser regateados y dejados en el suelo si al encararlos en el uno contra uno ejecutamos un amago de disparo. Hemos de añadir que lograr definir así con éxito se ha vuelto más complicado respecto a la *beta* que probamos el mes pasado, cosa muy de agradecer y que nos alivia. Lo que no nos queda muy claro es si se ha hecho lo mismo con el lanzamiento de tiros libres. Si leíste nuestro reportaje recordarás que hablamos acerca de la excesiva facilidad con que se conseguían en esta entrega goles de falta. Seguimos marcando bastantes más de lo que debería ser considerado normal, aunque algunos en la redacción afirman que cuesta cogerles el truco. Puede ser







MÁS ALLÁ DEL ADIDAS LIVE SEASON

La actualización de puntuaciones acorde con el rendimiento de los futbolistas da esta vez paso al Modo Temporada Live 2.0. En él podremos intentar cambiar la historia de nuestro club jugando los partidos que éste haya disputado en la vida real. Sin embargo, solamente podremos disputar una vez cada uno y, por supuesto, las competiciones habrá que adquirirlas en la tienda FIFA pasando antes por caja.

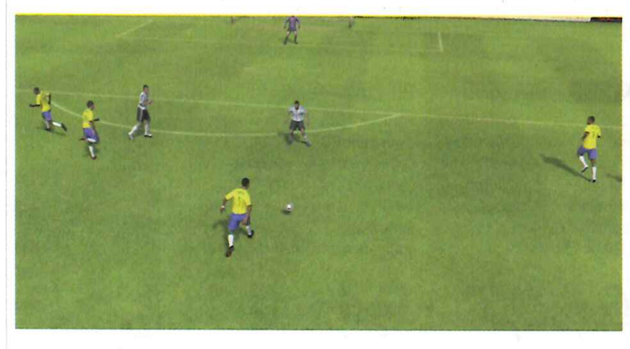
En FIFA 10 veremos muchísimos goles de falta directa debido a las mejoras realizadas sobre la física del balón. Hasta posiciones escoradas como ésta pueden ser muy peligrosas y comprometidas para los porteros rivales.





Hacer que el portero se venza y caiga al suelo es este año más sencillo. Por fin puedes definir como los grandes.







AHORA LOS PARTIDOS TIENEN UN RITMO MÁS LENTO, REALISTA Y PAUSADO QUE EN LA ANTERIOR ENTREGA



¿SABÍAS QUE...

Desde que la saga cuenta con la licencia oficial, ha habido dos futbolistas cuyo nombre no se ha incluido en el juego. Uno fue Mutu y el otro Ronaldo, quien por temas de imagen, en FIFA 99 aparecía como «Calcio».

TEST


El apartado gráfico que ya conocemos se conserva. Simplemente se han repasado un poco algunas animaciones.









En la entrega del pasado año, el balón tenía mucha tendencia a golpear en el poste. Esta vez se ha trabajado para reducir significativamente este hecho.

FIFA 10 incorpora la posibilidad de poner la pelota en juego rápidamente tras una falta. De este modo, ganaremos unos segundos que pueden darnos una buena jugada de ataque.

verdad, pero entre tantos viciosos jugando On-line más de uno aprenderá a meterlos, y esto quizás pueda ser un problema, aunque ya habrá tiempo de comprobarlo durante toda esta temporada.

LOS MENÚS SIGUEN CRECIENDO

FIFA 10 trae muchas y jugosas novedades para los que no quieren simplemente jugar partidos. En primer lugar, los que echaron de menos un modo de entrenamiento en la pasada edición ahora podrán desquitarse, ya que desde la arena tendremos la posibilidad de ejercitar desde saques de córner a situaciones de ataque con un número variable de futbolistas, pasando cómo no, por los tiros de falta directa. Además, disponemos por primera vez de un completo editor de jugadas ensayadas con el que podremos diseñar uno por uno el movimiento de nuestros atacantes. Con ello lograremos generar espacios y arrastrar a los defensas rivales. Estas jugadas se activan pulsando únicamente la dirección de la cruceta que hayamos asignado a cada una, y nos otorgarán una mayor riqueza y posibilidades tácticas a la hora de poner el balón en movimiento que antes no teníamos.

Otro modo que se incorpora este año es el Jugador Profesional Virtual. En él deberemos utilizar el editor para crear nuestro propio futbolista o incluso ponerle nuestra cara si así lo preferimos con la nueva herramienta *EA Sports Game Face*. Una vez lo tengamos y lo hayamos incluido en un equipo tendremos que hacerlo evolucionar a base de puntos de experiencia. Dichos puntos los podremos lograr en todos los modos Off-line: jugando amistosos, ligas etc. Como veis, con todo lo que incluye podemos afirmarlo por fin: este ***FIFA 10*** supera a su antecesor en todos los aspectos.

ENTRE LAS NOVEDADES SE INCLUYEN NUEVOS MODOS DE JUEGO

EVALUACIÓN


La base del gran FIFA 09 con todos los fallos eliminados. Además, tiene nuevos modos de juego y un ritmo de partido más realista.


Se les ha ido un poco la mano con los lanzamientos de falta, que nos parecen demasiado fáciles de convertir en gol.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Básicamente igual que en FIFA 09 pero con algunas animaciones nuevas y mejores escenas cinemáticas.	Melodías de diferentes estilos para los menús, buenos efectos sonoros y las míticas voces de Manolo y Paco.	Todo lo que fallaba en FIFA 09, que no era mucho, ha sido arreglado. Ahora da gusto jugar nuestro fútbol.	Modos de juego para aburrirte y partidos On-line contra futboleros de todo el mundo. Una inversión segura.	Partidos «uno contra uno» y de nuevo la posibilidad de jugar en un equipo junto a nueve compañeros.	Poder jugar así al fútbol es una de las muchas razones por las que tenemos una PS3. FIFA 10 es magnífico.	Merece la pena hacerte con él aunque ya tengas la anterior entrega. FIFA 10 ha mejorado muchísimo.
9,3	9,0	9,6	9,7	9,3	9,4	9,5

¡VIVE LA AVENTURA DE NARUTO SHIPPUDEN EN LA PALMA DE TUS MANOS!

NARUTO SHIPPUDEN LEGENDS
AKATSUKI RISING

LANZAMIENTO 25 SEPTIEMBRE 2009



12
www.pegi.info





© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © NAMCO BANDAI Game s Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS.
"2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks



TEST

PS3

Género
Conducción
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters
Distribuidor
Warner Bros. Interactive Ent.
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.983 MB)
P.v.p. Recomendado
59,99 €
www.dirt2game.com

12

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata



COLIN MCRAE DIRT 2

DIGNO HOMENAJE A SU MENTOR

Tras una época con menos notoriedad en **PS2**, la franquicia estrella de **Codemasters** se ha renovado en **PS3** bajo el pseudónimo *Dirt*. Esta segunda entrega no hace sino confirmar la buena línea con un título que sigue las directrices de su antecesor intentando mejorar aquellos aspectos en los que más flaqueaba.

El motor gráfico continúa siendo el mismo, pero ha sido optimizado y se nota mejoría en el diseño de los vehículos, así como en las partículas. Los escenarios también muestran buen nivel, teniendo en cuenta la gran variedad de paisajes de lugares como Londres, Malasia, China, Utah, Croacia, Marruecos o Japón. Además, el sistema de daños en tiempo real nos permitirá ver cómo nuestro vehículo se deteriora con cada golpe. Podemos elegir, a su vez, que esos daños sean sólo visuales o que afecten al rendimiento del coche (sólo motor y ruedas). Los menús siguen siendo muy sencillos e intuitivos, con apenas tiempos de carga y con un aire más desenfadado, cambiando el sistema piramidal por un mapa en el que elegir qué prueba queremos correr en cada momento. En el apartado sonoro se nota ese nuevo estilo con temas más cañeros y piques continuos entre los pilotos, como si de una disputa callejera se tratara.

RECORRE EL MUNDO PARA SER EL MEJOR

El modo Carrera, denominado en este título Gira Dirt, sigue siendo la estrella del juego. Con más de 100 pruebas de todo tipo, no nos cansaremos de derrapar por asfalto o tierra. Como ya vimos en *Dirt*, las pruebas no se limitan sólo a rallys cronometrados: también habrá pruebas por puntos, carreras de *checkpoints*, eliminación o incluso eventos por equipos cuando consigamos afinidad con algún piloto, sin olvidarnos de las impresionantes carreras *Off-road* con vehículos 4x4.

Conforme vayamos ganando carreras conseguiremos experiencia y dinero con los que desbloquear nuevas pruebas y comprar vehículos, además de objetos para personalizar nuestros bólidos.

A diferencia de la versión *beta* del juego, en la versión final se ha implantado un nivel más asequible a todo tipo de público. Esto no quiere decir que ***Dirt 2*** esté exento de retos para los más «pro», ya que además de tener una ajustada curva de aprendizaje, antes de cada carrera podremos elegir el nivel de dificultad. Esto afectará principalmente a dos aspectos: por un lado cuanto mayor sea el nivel, mayor será el premio económico que recibamos por vencer; y por otro, se reducirá el número de *flashbacks* que podremos usar en cada prueba.

Los *flashbacks* consisten en una vuelta atrás en el tiempo que nos permitirá continuar una carrera después de provocar un siniestro en el vehículo. Este elemento es originario de *Grid,* pero se implanta a la perfección en ***Dirt 2***.

El control lo podemos catalogar como una mezcla entre *arcade* y simulación y »

LA ALTERNATIVA



PURE. También a cuatro ruedas, pero en este caso quads y con un estilo más arcade.



Gráficamente el juego cumple más que de sobra. Especial atención merecen las repeticiones con todo lujo de detalles.

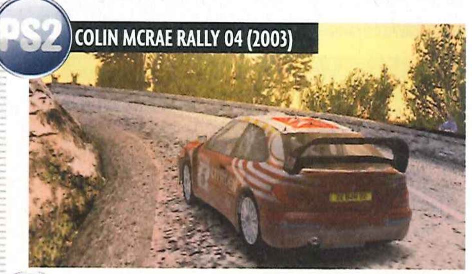
PS ONE — COLIN MCRAE RALLY (1998)

PS ONE — COLIN MCRAE RALLY 2.0 (2000)

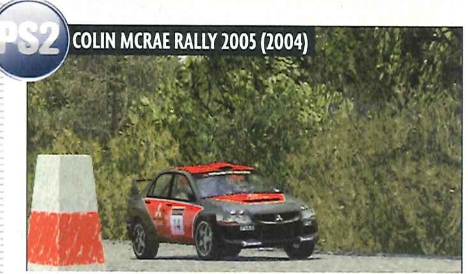
PS2 — COLIN MCRAE RALLY 3 (2002)



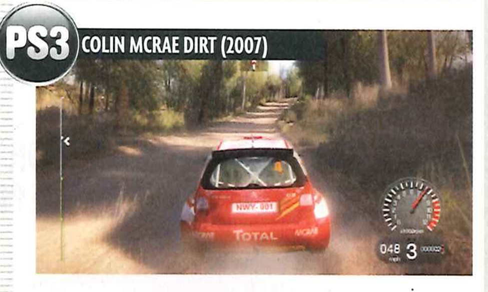
PS2 — COLIN MCRAE RALLY 04 (2003)



PS2 — COLIN MCRAE RALLY 2005 (2004)



PS3 — COLIN MCRAE DIRT (2007)

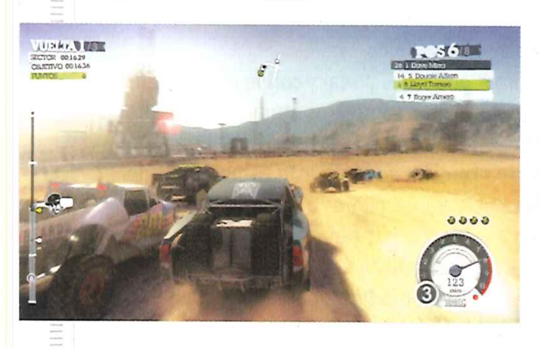


¿SABÍAS QUE...

El pasado 2008, cuando se cumplía un año del fallecimiento de Colin McRae, se reunieron 1.100 Subarus para rendirle homenaje en el pueblo natal del piloto, Lamark. En tan emotivo evento no podía faltar el padre del mito, Jimmy McRae.



RÁPIDO, DIVERTIDO Y ACCESIBLE DESDE EL PRIMER MINUTO. ESTA ES UNA DE LAS BAZAS DE DIRT 2 PARA DAR EL PELOTAZO ESTE MES.







Una curiosidad de Dirt 2 son las pruebas de checkpoints. Tendrás que mantener el tiempo cogiendo el mayor número de ellos y trazando bien las curvas.

UN REPASO A LA SAGA

Desde que vio la luz en 1998 el primer título, esta saga ha sufrido altibajos. Dos años después disfrutamos del fantástico 2.0. Ya con PlayStation 2 la saga se estancó y fue perdiendo fuelle hasta verse relegada a un segundo plano. Tuvo que ser Dirt en PS3 el que relanzara a esta franquicia que parece haber vuelto a encontrar el camino del éxito.

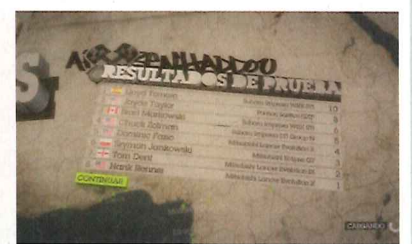




Elige bien el vehículo que quieres comprar o cuál viene mejor para la carrera. Mira las características de cada uno para elegir el que más se ajuste a tu pilotaje.



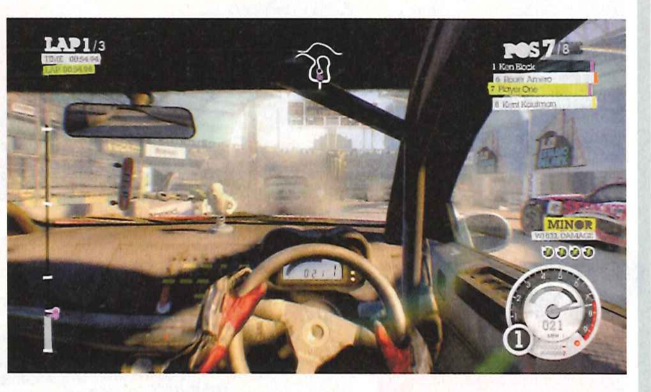
Antes de empezar cada prueba podemos configurar tanto la dificultad como los daños o cambiar los ajustes del vehículo, así como ver nuestras victorias.



Vencer una carrera te reportará dinero, puntos de experiencia y el respeto del resto de pilotos. Aquí solo vale una cosa: ganar o ganar.



Si tienes los daños activados será mejor que evites los golpes. Un fallo de motor o de neumáticos te puede hacer perder la carrera.









En Dirt 2 es fundamental el uso del freno. Apurar un poco más las curvas que tus rivales, sin golpearte, te dará la victoria.

requiere cierta prática para ser dominado, a pesar de que los vehículos siguen siendo demasiado ligeros (aunque algo menos que en el primer *Dirt*). Esto puede no gustar a los más puristas, pero el público menos específico lo agradecerá. Las diferencias se notan también según el vehículo que escojamos; no tendrá la misma maniobrabilidad un *Thropy Truck* que un *Buggy*. Habrá que tener en cuenta las características de cada uno antes de empezar una carrera. Es preferible usar un vehículo con mayor aceleración en un circuito revirado y uno con mayor velocidad punta en una prueba que tenga menos curvas.

El modo Multijugador es el colofón para este gran título, una deuda contraída con todos los que jugamos al primer *Dirt*. Cuenta con pruebas de hasta ocho jugadores tanto en individual como por equipos, en sesión libre o mediante la gira profesional y con la posibilidad de invitar a nuestros amigos a las partidas de forma fácil y sencilla, dando así el broche de oro a este completo título.

Varios pilotos profesionales como Block o Pastrana se han querido unir a esta fiesta del motor dando su voz e imagen a ***Dirt 2*** para rendir un merecido homenaje a Colin McRae. El piloto que nos dejara hace ya dos años en un trágico accidente de helicóptero puede estar orgulloso del nuevo rumbo que se ha dado a la franquicia que abandera.

EL NUEVO MODO MULTIJUGADOR COMPLETA UNA EXPERIENCIA DE JUEGO TREPIDANTE

EVALUACIÓN



Diversión al momento, gran cantidad de pruebas, muchos tipos de vehículos y un modo Carrera bastante completo.

Podrían haber diferenciado entre un estilo totalmente arcade y uno de simulación, además de corregir la excesiva ligereza de los vehículos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Gran apartado visual gracias a la mejora del motor gráfico, con una tasa de frames firme como una roca.	Temas más cañeros que en anteriores juegos y efectos de sonido distintos en cada vehículo.	Muy divertido una vez que nos acostumbramos a la respuesta del coche, y con todo tipo de pruebas.	Muchas horas para acabar todas las pruebas de la Gira Dirt, a lo que hay que sumar los piques On-line.	Un completo modo multijugador con multitud de pruebas para demostrar nuestra pericia.	No lleva al límite a la PS3, pero muestra un nivel más que aceptable con mínimos tiempos de carga.	Dirt 2 confirma la trayectoria ascendente de la saga en PS3. Celebramos que así sea. Y que dure...
9,3	9,0	9,4	9,3	9,1	9,1	9,2

MERISTATION
"REALISMO EN ESTADO PURO"

HOBBYCONSOLAS
"...ÉSTE SERÁ EL NEED FOR SPEED QUE LOS FANS LLEVÁBAMOS ESPERANDO..."

HARDGAME2
"EL APARTADO GRÁFICO..., ES LO MÁS ESPECTACULAR Y LO MÁS IMPACTANTE QUE LE LLEGA A NUESTROS OJOS"

NEED FOR SPEED
SHIFT
PIENSA RÁPIDO. DESCARGA TU ADRENALINA.

vodafone

EA

NEEDFORSPEED.ES

A LA VENTA 17.09.09

© 2009 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Need for Speed and the "N" icon are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Pagani, Zonda F, Zonda R and designs are trademarks and/or other intellectual property of Pagani Automobili and are used under license to Electronic Arts. 'Nissan' and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911 and Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG. The trademarks copyrights and design rights in and associated with Lamborghini, Lamborghini with Bull and Shield Device, are used under license from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. The BMW logo, wordmark and model designations are trademarks of BMW AG and are used under license. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. General Motors Trademarks used under license to Electronic Arts. The names, designs, and logos of all products are the property of their respective owners and used by permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

XBOX LIVE

3
www.pegi.info

Jump in.



TEST

Los surtidores de sangre sin control han sido sustituidos por una especie de discretas nubes de humo violeta.

PS3



Género
Acción
Compañía
Tecmo
Desarrollador
Team Ninja
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.998 MB)
P.V.P. Recomendado
59,95 €
www.ninjagaidengame.com
16

NINJA GAIDEN SIGMA 2

ACCIÓN NINJA EN ESTADO PURO

No se puede decir que la ausencia de Tomonobu Itagaki al frente del **Team Ninja** haya desanimado a los responsables de este ***Ninja Gaiden Sigma 2***, versión vitaminada y con abundantes novedades del *Ninja Gaiden 2* que apareció el año pasado para Xbox 360. Sí es cierto que los componentes más extremos del juego (sus absurdos niveles de violencia y su insalubre nivel de dificultad) han sido suavizados para llegar a más público, pero la esencia de *Ninja Gaiden* permanece más o menos intacta. Con los controles mejorados y una cámara reprogramada para evitar los incómodos errores que fastidiaban el juego en *Ninja Gaiden 2*, esta versión ***Sigma*** es uno de los juegos de acción y combate más intensos y desmadrados que se puede encontrar en el catálogo de **PS3**.

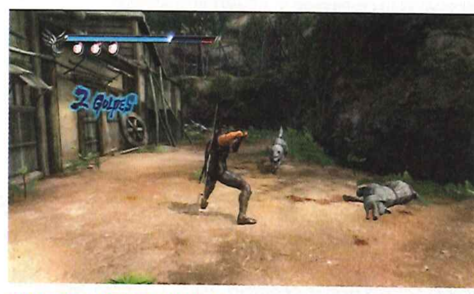
Ninja Gaiden Sigma 2 sigue los pasos del mítico *ninja* Ryu Hayabusa, dispuesto a recuperar la estatua que mantiene a raya a un demonio y que ha sido robada de su aldea por el «Clan Ninja de la Araña Negra», en una aventura que sirve de precuela para la mítica trilogía de NES y que al fin cierra la continuidad de la serie. Ryu Hayabusa, a pesar de lo arriesgado de su aventura, no se encontrará solo en su viaje: Rachel (experimentada compañera de desmembramientos en otros juegos de la serie), Ayane (de *Dead Or Alive*, pero perteneciente al universo *Ninja Gaiden*) y Momji (que debutó en el juego de DS *Ninja Gaiden: Dragon Sword*) protagonizarán algunos niveles, y si bien es cierto que para los puristas de la serie no es un añadido especialmente atractivo, la intención de este ***Ninja Gaiden Sigma 2*** es ampliar el público de una saga que ha pasado mucho tiempo vedada a los jugadores más inexpertos. En ese sentido, es muy posible que lo logre: la presencia de Rachel, Ayane y Momji, así como los nuevos niveles que protagonizan, dan variedad y color al argumento del juego. Un poco en la misma onda está la posibilidad de juego cooperativo On-line, pero no en el modo de juego principal, sino en 30 fases especiales con misiones específicas.

LA ALTERNATIVA

DEVIL MAY CRY 4.
Mucho más acrobático, pero con la misma pasión por la acción sin freno.

¿Y LA ACCIÓN?

Las quejas por el descenso del nivel de violencia en la serie no son gratuitas: el sistema de combate en *Ninja Gaiden 2* se basa en la mutilación de los enemigos: hay que ir cortándoles las extremidades hasta que no se puedan mover y, aún entonces resultan peligrosos. Los enemigos sin brazos o piernas entran en una »



ARMADOS HASTA LOS DIENTES. El catálogo de enemigos delirantes de Ninja Gaiden Sigma 2 parece no tener fin: aquí, unos chuchos que sujetan sables con las fauces.



BALAS MARCIALES. Rachel es el único personaje al que se permite el uso de armas de fuego. Mucho menos potentes que los sables, mantendrán a raya sin embargo a los enemigos más débiles.



LAS REBAJAS DE MARUMASA. En todos los niveles encontrarás tiendas en las que el venerable, pero usurero, anciano te ofrecerá mejoras en armas y técnicas de lucha.



El disparatado tamaño de los enemigos sigue siendo uno de los atractivos de Ninja Gaiden: un zoológico de bellacos de auténtico espanto.



Te recomendamos que domines las ejecuciones. Combatirás más rápido y, por otra parte, la recompensa visual es estupenda.

¿SABÍAS QUE...

Tenemos prohibido revelar la identidad de un personaje sorpresa que hace su aparición en el juego. ¿Echas de menos a alguien en particular?



La avalancha de combos que Ryu acaba teniendo a su disposición hará que tu periplo sea variado y vistoso...

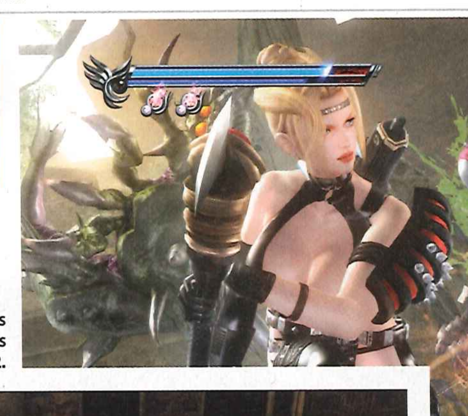
Mujeres mecánicas con patas de araña. No quieras saber en dónde están combatiendo exactamente.





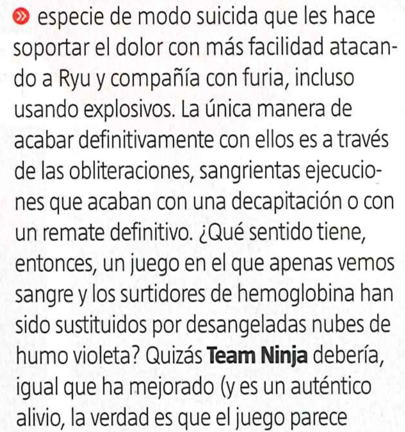




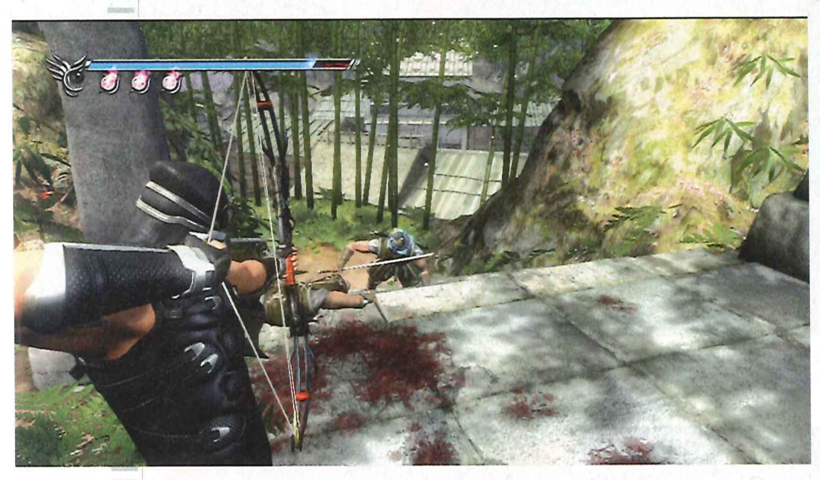


La presencia jugable de las chicas del universo Ninja Gaiden es la gran novedad de Sigma 2.





Algunos decorados están especialmente vacíos y desangelados. La urbe arrasada es un buen ejemplo...





especie de modo suicida que les hace soportar el dolor con más facilidad atacando a Ryu y compañía con furia, incluso usando explosivos. La única manera de acabar definitivamente con ellos es a través de las obliteraciones, sangrientas ejecuciones que acaban con una decapitación o con un remate definitivo. ¿Qué sentido tiene, entonces, un juego en el que apenas vemos sangre y los surtidores de hemoglobina han sido sustituidos por desangeladas nubes de humo violeta? Quizás **Team Ninja** debería, igual que ha mejorado (y es un auténtico alivio, la verdad es que el juego parece nuevo) el antes caótico sistema de cámaras, haber reformulado el sistema de combate: ***Ninja Gaiden Sigma 2***, con sus pulcras mutilaciones sin violencia, parece a veces un extraño espectáculo de marionetas.

EL MODO COOPERATIVO DISPONE DE TREINTA NIVELES EXCLUSIVOS

Sin embargo, y por encima de consideraciones estéticas, ***Ninja Gaiden Sigma 2*** sigue teniendo un sistema de combate tan pulcro y acabado como siempre: ir desbloqueando armas y *combos* para mejorar los modos de combate de Ryu, sumada a la espléndida y exigente galería de enemigos y *final bosses* -que te harán sufrir hasta en los niveles más fáciles- hacen de este juego de **Team Ninja** una de las mejores opciones si te gusta la acción desenfrenada, la memorización de *combos*, la estética de pesadilla demencial y los *brawlers* de toda la vida.

EVALUACIÓN


La cámara ha sido mejorada, con lo que no volverás a maldecir al Team Ninja por muertes injustas o invisibilidad injustificada.


La ausencia de violencia explícita desvirtúa en parte el sistema de combate, basado en la acumulación de mutilaciones.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Brillantes en sus mejores momentos, con monstruos de diseño inspirado y estupendos escenarios.	Brillantes efectos sonoros. Recomendamos, por supuesto, el doblaje en japonés, disponible desde el menú.	Te tiene que gustar el género o se te hará repetitivo pero dentro del género brawler, NG es un mito.	El modo Historia te durará unas horas y podrás estirarlo gracias al cooperativo On-line para dos jugadores.	Treinta niveles cooperativos con cuatro niveles de dificultad es la oferta On-line de este Sigma 2. Muy acertado.	Gráficamente es idéntico a la versión de 360, lo cual no dice demasiado del aprovechamiento de PS3.
8,5	8,1	8,8	8,0	8,2	7,7

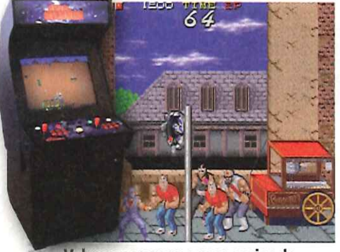

TOTAL
Ninja Gaiden es una saga mítica por su depurada mecánica. Compruébalo.
8,6

NINJA GAIDEN
Las peripecias de Ryu Hayabusa

Aunque su carrera en la última generación de consolas no ha sido muy extensa, Ryu Hayabusa ha corrido una amplia serie de aventuras en consolas de todas las épocas

EL ARCADE
Shadow Warriors

Un *ninja* sin nombre deambulaba por ciudades estadounidenses en un *arcade* al estilo *Double Dragon* de notorio éxito en su día, a pesar de sus carencias. Hoy es recordado por su apabullante pantalla de *Continue*.



Volveremos a ver a esos sosias de Jason con vaqueros.

LA TRILOGÍA DE NES

Ninja Gaiden



Inspirado levemente en Shadow Warriors (1988).

Ninja Gaiden The Dark Sword Of Chaos



Final bosses y entornos urbanos (1990).

Ninja Gaiden III The Ancient Ship Of Doom



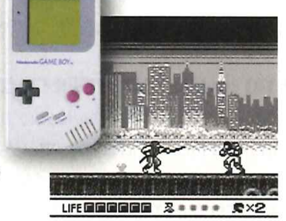
Esto es un infierno, literal y figurado (1991).

Lo mejor de la serie en formato clásico se reúne en esta tríada de juegos aparecidos originariamente para NES. De dificultad rayando en lo sádico, estableció algunas características que se mantendrían hasta los juegos 3D: algunas llaves y golpes, el empleo de las artes mágicas *ninja* y la recuperación de estatuas de poder insólito. Esencialmente es un *Castlevania* con *ninjas*, lo que hace fácil de entender que acabara convirtiendo a la serie en un éxito en todo el mundo.

Las dos secuelas de *Ninja Gaiden* multiplicaron el delirio y ajustaron la dificultad. Las tres juntas son, junto a la saga *The Last Ninja*, la consagración en el imaginario de los videojuegos de los ochenta de los *ninjas* como personajes misteriosos y esenciales.

LA VERSIÓN GAME BOY
Ninja Gaiden Shadow

Originariamente iba a ser una adaptación de la también estupenda saga *Shadow Of The Ninja*, pero se quedó en una potente entrega portátil de *Ninja Gaiden* situada cronológicamente entre la primera y la segunda parte de la serie en NES.



Ninjas portátiles, gloria monocroma (1991).

ENTER SEGA
Ninja Gaiden Master System / Ninja Gaiden Game Gear

Sega desarrolló para dos de sus consolas un par de entregas de *Ninja Gaiden*. La versión de Master System sólo salió en Europa y Brasil en 1992, y modificó sustancialmente el estilo de juego con nuevos poderes y acción más suave. La versión Game Gear es bastante floja y comparte el título *Ninja Gaiden* por pura decisión comercial. En ambos casos, sus argumentos no se consideran parte del canon *Ninja Gaiden*. Y hay más: Sega preparaba una entrega de Megadrive que nunca llegó a ver la luz y que se inspiraba en el *arcade*.

Master System: más armas y magias para Ryu.



Game Gear: Ninja Gaiden goes Shinobi.

NUEVOS TIEMPOS

Ninja Gaiden



Magia ninja: esa vieja amiga (2004).

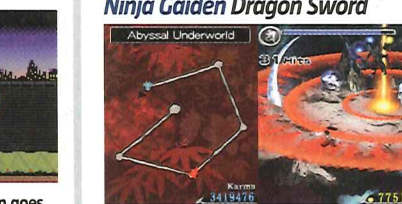
Ninja Gaiden II



Si hay ninja, hay mutilaciones (2008).

Después de cinco años de desarrollo, el **Team Ninja** de Tomonobu Itagaki presentó en exclusiva para Xbox una reformulación de la serie en 3D que sorprendió por su elevada violencia, su dificultad es sólo para muy curtidos y su respeto a los clásicos. Gozó de una estupenda secuela y de versiones mejoradas para **PS3** que llevan el añadido ***Sigma*** en el título.

Ninja Gaiden Dragon Sword



Izquierda, abajo, derecha, arriba: Ryu mata.

Dragon Sword es una inesperada entrega de 2008 para Nintendo DS que hace uso del control de la portátil: las maniobras y control de Ryu se controlan íntegramente con el *stylus* en una joyita inesperada y potente.

TEST

PS3

Género
Musical
Compañía
MTV Games
Desarrollador
Harmonix
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x6
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano/ Inglés
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (55.1 MB)
P.V.P. Recomendado
69,99€ (juego)
199€ (Bundle Ed. Limitada)
thebeatlesrockband.com

12

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

THE BEATLES ROCK BAND

ÚNETE AL GRUPO MAS INFLUYENTE DE LA HISTORIA

Cuando **Konami** inventó el género *BEMANI* con *Beatmania* y *Guitar Hero*, pocos podían imaginar que el género y su impacto en la industria, evolucionaría hasta los niveles alcanzados con ***The Beatles Rock Band***. El cuarteto de Liverpool, el grupo más importante e influyente de todos los tiempos, ajeno hasta la fecha al universo de los videojuegos, se reencarna en forma de polígonos y notas descendentes con el objetivo de hechizar a todo el planeta: *beatlemaniacos* de pro, fanáticos de los juegos musicales e incluso aquéllos usuarios que jamás se han acercado a una guitarra de plástico.

MTV Games, **Harmonix** y **Apple Corps.** unen fuerzas para recrear la carrera de *The Beatles* (desde sus primeras actuaciones en *The Cavern* hasta su disolución tras el célebre concierto en el tejado) a través de 45 temas inolvidables que nos exigirán afinar la garganta al máximo, cantando armónicamente a tres voces mientras aporreamos fieles reproducciones de los instrumentos de John Lennon, Paul McCartney, George Harrison y Ringo Starr. Si buscabas un juego para enganchar a tu parentela en el género, aquí lo tienes.

EL TÍO JULIÁN Y SU HELTER SKELTER

Aunque cantar como *The Beatles* no es para nada fácil (ya lo comprobaréis, ya), los creadores del juego han tenido el buen criterio de facilitar su acceso a todo el mundo, incluso a aquellos que cuando abren la boca suena a cerdo moribundo. El modo *Easy* desactiva automáticamente los fallos, así que no hay límites para pasarlo bien entre seis amigos o parientes (tres micros, bajo, batería y guitarra), ya sea en el salón de casa o en conexión On-line. Y todo ello acompañado de un buen número de recompensas desbloqueables (en forma de fotos y vídeos inéditos) que harán salivar a los *beatlemaniacos* más recalcitrantes.

HASTA SEIS AMIGOS PODRÁN JUGAR A LA VEZ CON TRES MICROS, BATERÍA, GUITARRA Y BAJO

Como sucedía con *GH Metallica*, los *fans* de los «Cuatro de Liverpool» llegarán al paroxismo con este título, pero los amantes de los juegos musicales también encontrarán suficientes alicientes, mas allá de la mitomanía. El modo Ritmo de *The Beatles* es un excelente profesor de batería, que nos enseñará a dominar 86 ritmos característicos de Ringo Starr (a los que hay que añadir los 45 ritmos del modo Lecciones) y, por supuesto también se puede entrenar las armonías vocales por si algún día nos tomamos en serio eso de cantar bien. Además, desde **MTV Games** nos garantizan que este BD es sólo el principio: a lo largo de los próximos meses se irán ofreciendo, en forma de descarga digital, los álbumes de *The Beatles*, de tal forma que la inversión está garantizada, tanto si adquieres el juego por separado (es compatible con todos los periféricos musicales, incluyendo el micro del *SingStar*) como la jugosa edición limitada que incluye bajo *Höfner*, batería *Ludwig*, micro y pie. ¡Déjate el pelo largo y canta *Get Back*!

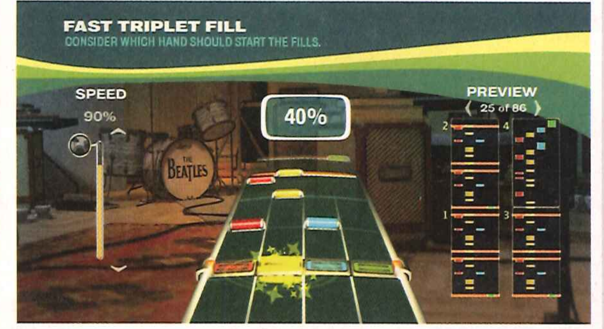
LA ALTERNATIVA

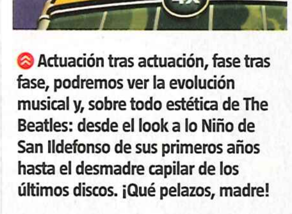


GH5. 85 temas, clásicos y modernos, y opción de combinar instrumentos a tu antojo.





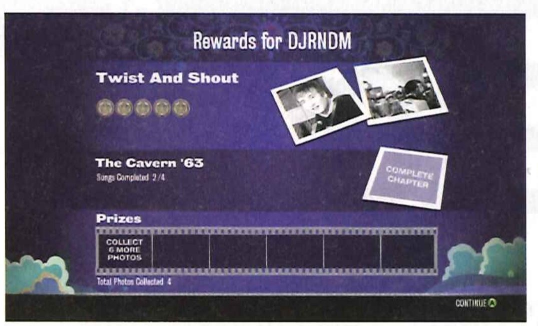


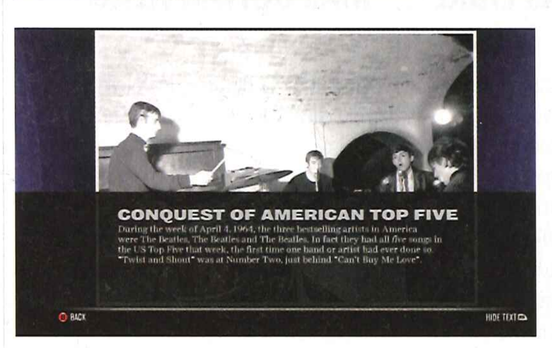






Actuación tras actuación, fase tras fase, podremos ver la evolución musical y, sobre todo estética de The Beatles: desde el look a lo Niño de San Ildefonso de sus primeros años hasta el desmadre capilar de los últimos discos. ¡Qué pelazos, madre!









GASOLINA PARA LOS BEATLEMANÍACOS

En el modo Historia tu habilidad te hará ganar estrellas con las que desbloquear fotos y vídeos inéditos del grupo. Auténticos tesoros, escondidos bajo un colchón de Apple Corps. desde la disolución de la banda.

¿SABÍAS QUE...

El lanzamiento en el 9-9-09 no es casual? Es un guiño a la letra de Revolution 9, la canción más experimental de la discografía de The Beatles.

EVALUACIÓN



45 temazos, y los que quedan por aparecer en formato descarga. El entrenador de batería. El material extra. Los periféricos. La intro.

Cantar como The Beatles no es nada fácil (y menos aún en armonía de tres voces), lo que podrá desmoralizar a más de un jugador.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los gráficos no eran lo importante, pero aquí deslumbran con unas caricaturas geniales de los cuatro Beatles.	Siente en tus oídos, garganta y dedos la magia y la maestría de 45 temas que son historia de la música.	Cantar como ellos no será fácil, pero lo pasarás en grande intentándolo. El pelo a tazón es opcional.	45 temas no son demasiados, pero las futuras descargas y el entrenador de batería te mantendrán feliz.	Monta una banda vía On-line, descarga Abbey Road y otros LP... Esto acaba de empezar.	Compatible con los periféricos de otros juegos (Guitar Hero, Rock Band) incluyendo el micro de SingStar.
8,9	9,6	9,0	8,8	9,0	8,0



TEST

El sueño largamente acariciado ya es una realidad: cuatro baterías a la vez. Tus vecinos pedirán tu cabeza.

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

PS3

Género **Musical**
Compañía **Activision / Red Octane**
Desarrollador **Neversoft**
Distribuidor **Activision**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto-doblaje **Castellano-inglés**
Trofeos **Sí**
Resolución Máxima **720p**
Instalable **Sí (681 KB)**
P.V.P. **Recomendado 69,95€ (juego) 109,90€ (juego + guitarra)**
www.guitarhero.com
12

GUITAR HERO 5

MÁS GRANDE MÁS DIVERTIDO MÁS LIBRE MÁS GUITAR HERO

La rivalidad entre las franquicias *Rock Band* y *Guitar Hero* alcanzará este otoño sus cotas más épicas. Si los primeros han obrado el milagro de reclutar al mejor grupo de la historia (*The Beatles*), los segundos no se han amilanado y presentan una quinta entrega repleta de artillería y posibilidades de juego. Tantas, que parecen imposibles de resumir en estas dos páginas, pero lo intentaremos.

Lo más llamativo es, sin duda, la libertad total para combinar instrumentos a nuestro antojo. Se acabó lo de cargar con el bajo por elegir el último. ¿Queréis tocar con cuatro baterías? Podéis. ¿A tres voces y una guitarra? Por supuesto. La libertad es el motor de ***GH5***. La nueva opción Toca Ahora, presente nada más cargar el juego, permite empezar a jugar directamente, sin puntuaciones, sin penalizar fallos y con la opción de que cualquier jugador pueda entrar y salir de la canción en cualquier momento. Sin duda, una elección ganadora para animar cualquier fiesta, aunque ninguno de tus colegas haya tocado jamás un *GH*. Que un jugador «la pifie» ya no implicará la eliminación del grupo (podrá ser salvado por los otros, al estilo *Rock Band*) pues cada uno cuenta con su propia Energía Estrella. Si generas más de la que necesitas, irá a parar a tus compañeros. **Neversoft** ha inundado ***GH5*** de pequeños detalles geniales como éste y conscientes del magnetismo de los Cuatro de Liverpool (en manos de su rival) han contraacado además con el fichaje de 5 estrellas: Carlos Santana, Matt Bellamy (*Muse*), Shirley Manson (*Garbage*)... y los desaparecidos Johnny Cash y Kurt Cobain. Esta vez, además, no tendrás que afrontar duelos para conseguirlos, sólo superar sus canciones. El resto de contenidos desbloqueables será tuyo a medida que vayas completando desafíos en cada una de las 85 canciones, a veces con un instrumento determinado: aguantar el Multiplicador 4X durante un determinado tiempo, alcanzar una cantidad de notas sin fallar, etc.

REPERTORIO... ¿DEMASIADO VARIADO?

A medida que el fenómeno *GH* se hace más y más grande, es difícil contentar a todo el espectro de usuarios, por lo que **Red Octane** ha tirado «por la calle de enmedio» abarcando todos los estilos en el *tracklist*...desde *Iron Maiden* a Peter Frampton, de Elton John a *Rammstein*. Pero por fortuna ya no tendrás que ir tocando todas las canciones para avanzar en modo Carrera, sólo conseguir las Estrellas suficientes para desbloquear nuevos temas más acordes con tus gustos. Y no olvidemos que, desde el principio, los 85 temas están disponibles desde el modo Partida Rápida, así que no hay excusas para no darle tralla a la batería nada más llevarse el juego a casa.

Y si necesitabas una razón más para rendirte a ***GH5***, aquí la tienes: podrás descargar parte del contenido de *GHWT* y *GH G.Hits* para jugarlo con las nuevas reglas. ¿*Sweet Home Alabama* a cuatro guitarras? Me echo a temblar con sólo pensarlo.

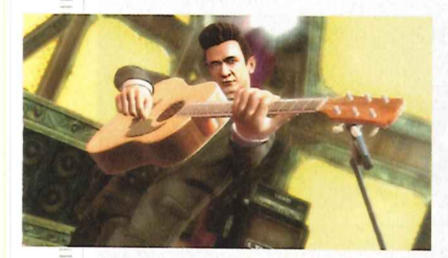
PODRÁS DESCARGAR PARTE DEL TRACKLIST DE LOS BD DE GH WORLD TOUR Y GH GREATEST HITS, Y USARLO EN GH5

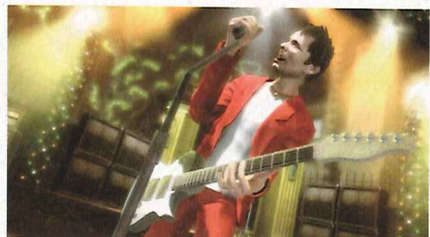
LA ALTERNATIVA



THE BEATLES ROCK BAND. Menos canciones (45) pero todas memorables.











DESAFÍA A LA HISTORIA (Y LA MUERTE) SOBRE EL ESCENARIO

De entre los cinco fichajes que presenta GH5, nos ha impactado el de los fallecidos Johnny Cash y Kurt Cobain. Al menos en nuestra beta no hemos tenido limitaciones para ponerles juntos, tocando una de Duran Duran. ¡¡Sacrilegio!!



Se acabó lo de morder todos el polvo porque uno del grupo la haya «pifiado». Ahora podréis salvarle, al estilo Rock Band.

¿SABÍAS QUE...

Incluir a Kurt Cobain ha costado tres años de negociaciones con su viuda, Courtney Love, y con el Foo Fighter Dave Grohl, ex-batería de Nirvana?



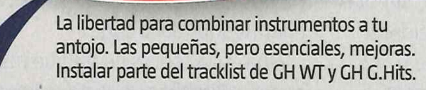
LISTADO DE CANCIONES

3 Doors Down - **Kryptonite**
A Perfect Circle - **Judith**
AFI - **Medicate**
Arctic Monkeys - **Brianstorm**
Attack! Attack! UK - **You And Me**
Band Of Horses - **Cigarettes, Wedding Bands**
Beastie Boys - **Gratitude**
Beck - **Gamma Ray**
Billy Idol - **Dancing With Myself**
Billy Squier - **Lonely Is The Night**
Blink-182 - **The Rock Show**
Blur - **Song 2**
Bob Dylan - **All Along The Watchtower**
Bon Jovi - **You Give Love A Bad Name**
Brand New - **Sowing Season (Yeah)**
The Bronx - **Six Days A Week**
Bush - **Comedown**
Children Of Bodom - **Done With Everything, Die For Nothing**
Coldplay - **In My Place**
Darker My Love - **Blue Day**
Darkest Hour - **Demon(s)**
David Bowie - **Fame**
Deep Purple - **Woman From Tokyo ('99 Remix)**
Dire Straits - **Sultans Of Swing**
The Derek Trucks Band - **Younk Funk**
The Duke Spirit - **Send A Little Love Token**
Duran Duran - **Hungry Like The Wolf**
Eagles Of Death Metal - **Wannabe In L.A.**
Elliott Smith - **L.A.**
Elton John - **Saturday Night's Alright (For Fighting)**
Face To Face - **Disconnected**
Garbage - **Only Happy When It Rains**
Gorillaz - **Feel Good Inc.**
Gov't Mule - **Streamline Woman**
Grand Funk Railroad - **We're An American Band**
Iggy Pop - **Lust For Life (Live)**
Iron Maiden - **2 Minutes To Midnight**
Jeff Beck - **Scatterbrain (Live)**
Jimmy Eat World - **Bleed American**
John Mellencamp - **Hurts So Good**
Johnny Cash - **Ring Of Fire**
Kaiser Chiefs - **Never Miss A Beat**
King Crimson - **21st Century Schizoid Man**
Kings Of Leon - **Sex On Fire**
Kiss - **Shout It Out Loud**
Love and Rockets - **Mirror People**
Megadeth - **Sweating Bullets**
Mötley Crüe - **Looks That Kill**
Muse - **Plug In Baby**
My Morning Jacket - **One Big Holiday**
Nirvana - **Lithium (Live)**
Nirvana - **Smells Like Teen Spirit**
No Doubt - **Ex-Girlfriend**
Peter Frampton - **Do You Feel Like We Do? (Live)**
The Police - **So Lonely**
Public Enemy Featuring Zakk Wylde - **Bring the Noise 20XX**
Queen & David Bowie - **Under Pressure**
Queens Of The Stone Age - **Make It Wit Chu**
Rammstein – **Du Hast**
The Rolling Stones - **Sympathy For The Devil**
Rose Hill Drive - **Sneak Out**
Rush - **The Spirit Of Radio (Live)**
Santana - **No One To Depend On (Live)**
Scars On Broadway - **They Say**
Screaming Trees - **Nearly Lost You**
Smashing Pumpkins - **Bullet With Butterfly Wings**
Sonic Youth - **Incinerate**
Spacehog - **In The Meantime**
Stevie Wonder - **Superstition**
Sublime - **What I Got**
Sunny Day Real Estate - **Seven**
T. Rex - **20th Century Boy**
The Killers - **All The Pretty Faces**
The Raconteurs - **Steady As She Goes**
The Sword - **Maiden, Mother & Crone**
Thin Lizzy - **Jailbreak**
Thrice - **Deadbolt**
Tom Petty - **Runnin' Down A Dream**
Tom Petty & The Heartbreakers - **American Girl**
TV On The Radio - **Wolf Like Me**
Vampire Weekend - **A-Punk**
Weezer - **Why Bother?**
The White Stripes - **Blue Orchid**
Wild Cherry - **Play That Funky Music**
Wolfmother - **Back Round**



En el modo Toca Ahora, es posible unirse a la canción (o abandonarla) en cualquier momento, sin que afecte a los demás.

Multiplicarás tus puntos, junto a tus amigos, si lo bordáis en determinados puntos de la canción, llamados Momentum.





La libertad para combinar instrumentos a tu antojo. Las pequeñas, pero esenciales, mejoras. Instalar parte del tracklist de GH WT y GH G.Hits.

Que a España no haya llegado la oferta de EE.UU.: si compras allí Guitar Hero 5 te regalan el inminente Guitar Hero Van Halen.

GRÁFICOS Gran salto en el modelado de personajes, pero los gráficos siempre serán secundarios en los GH. **8,7**

SONIDO Grandes temazos, aunque el repertorio es quizás demasiado variado. Queremos más rock y heavy. **9,4**

JUGABILIDAD Una auténtica revolución en GH. Combina instrumentos como quieras y entra y sal de las canciones. **9,4**

DURACIÓN 85 temas, juego On-line, uso de contenido descargable e instalación del repertorio de GHWT y GHGH. **9,2**

ON-LINE No toques sólo como un baladista pocho, entra en la Red y forma una banda con otros usuarios. **9,0**

RENDIMIENTO Permite incluso el uso de los micros de SingStar e instalar parte del repertorio de GHWT. No tendrás queja. **9,1**

TOTAL Pequeñas mejoras que hacen de GH5 la mejor entrega de todas. Hurra por Neversoft. **9,2**

TEST

PSP

DISSIDIA
FINAL FANTASY

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



Género
Lucha/RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Square Enix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Grabar Partida
336 KB
P.V.P. Recomendado
39,95 €
www.square-enix.co.jp/dissidia/

12

LA ALTERNATIVA

CRISIS CORE FFVII. Si quieres un RPG más puro y con una trama más elaborada, ésta es la mejor opción.

Muchos son ya los títulos que han salido de la saga que salvara a **Squaresoft** de la bancarrota allá por el año 1987. Entre ellos, algún intento de probar otros géneros como el poco exitoso *Dirge Of Cerberus*. Sin embargo, con ***Dissidia*** hacen falta sólo dos minutos para darnos cuenta del trabajo y el mimo que rebosa. Lo primero que salta a la vista es una espectacular *CG* en la que se nos introduce en la trama del juego: una lucha entre Cosmos y Caos, personificaciones del bien y el mal que se servirán de héroes o villanos para salir victoriosos. Un argumento no muy elaborado pero que cumple perfectamente como excusa para empezar a dar mamporros. Y es que, ésa es su gran baza: el chantaje emocional a aquellos que crecimos aprendiendo que la magia *Piro* hacía daño a las plantas o que una cola de fénix podía acabar con un zombi en segundos. Para ello, el elenco de personajes cuenta con un héroe y un villano de cada saga, que nos recordarán nuestros años mozos. Además, todo ello con el motor gráfico de *Crisis Core* y una banda sonora repleta de melodías de la saga compuestas por el maestro Uematsu.

Una vez que nos hayamos sacudido el velo de nostalgia podremos comprobar que ***Dissidia*** no es sólo fachada. Los combates se basan principalmente en dos tipos de ataque: los golpes de Bravura y los *PV*. Los primeros servirán para aumentar un contador que usarás con el segundo tipo para hacer caer la vitalidad de tu oponente. Así, la estrategia y el estilo de cada jugador decidirá la victoria. Pero es que, además de eso, contaremos con invocaciones que afectarán a nuestra Bravura o la del oponente, armas y accesorios que modificarán nuestros parámetros o el modo *Ex*, que se articula como una especie de límite que se activará mediante una barra que iremos llenando y que podrá dar la vuelta al combate. Todo ello en escenarios tridimensionales donde podremos saltar y correr a nuestras anchas y que, aunque faltos de detalle, se modificarán en los combates e incluirán elementos para destruir.

TERMINAR EL JUEGO AL 100% ES UNA TAREA QUE TE LLEVARÁ MUCHAS HORAS

A través del modo Historia (que será distinto con cada personaje) podremos recoger gran cantidad de objetos y bonificaciones según acabemos cada escenario. Además, ***Dissidia*** cuenta con un modo *Arcade* con varios niveles de dificultad, el modo Coliseo en el que pelear con enemigos de distinto nivel, la tienda en la que comprar equipamiento y objetos, una sección de extras donde desbloquear villanos, trajes o bonificaciones... Un sinfín de posibilidades que puede cansar a los menos fanáticos pero encantará a los enamorados de la saga.

Una de las pocas pegas que podemos poner a ***Dissidia*** es que no se haya incluido el multijugador vía infraestructura, aunque es un fallo menor comparado con todo lo bueno que ofrece.

Por Lloyd

Saber cuándo gastar la Bravura, lanzar una invocación o cubrirse te dará la victoria en combates igualados.



ATENTO A LOS TUTORIALES

Tanto en el prólogo como en las pantallas de carga podrás ver tutoriales que te serán de gran ayuda para hacerte pronto con el manejo del juego.



EVALUACIÓN



El elenco de personajes, la banda sonora, el acabado gráfico y la cantidad de opciones y extras con que cuenta. Dissidia entra con fuerza en el catálogo de PSP convirtiéndose en un referente.



Aunque gráficamente es una maravilla, el diseño de los escenarios es un poco pobre. Además no entendemos por qué no se ha incluido el multijugador vía infraestructura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR
Maravillosas escenas CG y diseño de personajes con el motor de Crisis Core. Fallan los escenarios.	Las mejores melodías extraídas de las diez primeras entregas y un buen doblaje, eso sí, en inglés.	Un sistema de combate complejo y varios modos de juego para dominar a héroes y villanos.	Terminar todos los modos de juego y conseguir los extras te llevará muchísimo tiempo.	Peleas «dos contra dos» donde conseguir objetos y la posibilidad de crear listas de amigos vía ad hoc.
9,3	9,5	9,5	9,6	8,2



TOTAL

Una genial mezla de géneros con un apartado técnico brillante y mucha nostalgia.

9,2

TEST

PSP



SOUL CALIBUR
BROKEN DESTINY

LA ENTREGA DEFINITIVA SE JUEGA EN PORTÁTIL

Género
Beat'em-up
Compañía
Namco Bandai
Desarrollador
Namco Project Soul
Distribuidor
Ubisoft
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-
Grabar Partida
1.632 KB
P.V.P. Recomendado
29,95 €
www.soularchive.jp/SCBD
16

LA ALTERNATIVA



DISSIDIA FF. El título de Square Enix aborda de una forma totalmente diferente el género de la lucha.

A lo largo de casi cinco años de vida, la potente portátil de **Sony** nos ha ido sorprendiendo con cada nuevo título, con cada gradual salto cualitativo. **Namco**, una vez más, vuelve a dar un salto de calidad gigantesco para ofrecernos el *Soul Calibur* más completo, en exclusiva para **PSP**.

Cuando todo parecía indicar que *Tekken 6* era la única prioridad de **Namco** de cara al futuro, los desarrolladores nipones se han sacado de la chistera una versión muy especial de *Soul Calibur IV*, añadiendo no pocas mejoras y novedades y al que lo único que se le echa en falta es el imponente *Darth Vader* de la versión **PlayStation 3** del juego. Aunque por personajes no será, ya que ***Broken Destiny*** incluye nada menos que 28 luchadores, entre ellos dos nuevas incorporaciones: Dampierre, un original luchador «torpe» y con chistera, y *Kratos*, el mismísimo Dios de la Guerra, que encaja a la perfección en el universo *Soul Calibur*. Además, el juego ofrece la posibilidad de crear hasta 16 personajes diferentes, personalizando su aspecto al detalle y su estilo de lucha.

TODAS LAS OPCIONES IMAGINABLES

Y es que el editor de personajes no es lo único que ofrece ***Broken Destiny***. Aparte, por supuesto, de la característica jugabilidad que siempre ha identificado a la saga (y que es un auténtico placer disfrutar en **PSP**), el título de **Namco Bandai** incluye opciones de juego como El Guante. Dicho modo ofrece una peculiar forma de abordar un completo (literalmente hablando) tutorial, que está compuesto por más de ochenta pequeñas pruebas, acompañadas de un hilarante argumento, en las que se nos enseñarán todos los elementos jugables de ***Broken Destiny***: ataques, defensas, *combos*, *reversals*, *counters*...

BROKEN DESTINY ES UNA VERSIÓN MEJORADA DE SOUL CALIBUR IV

Soul Calibur: Broken Destiny carece de modo *arcade* al uso y, en su lugar, se incluye el modo Pruebas, compuesto por tres diferentes dificultades (la última de ellas es una especie de *survival*) y en las que se valorará con diferentes puntuaciones nuestro comportamiento en la batalla. Al igual que en *Tekken 5*, el modo Combate Rápido nos enfrentará a rivales virtuales, cada uno de ellos con diferentes *victorias* y derrotas, como si de una partida para dos jugadores se tratase. Y eso es algo que tampoco falta en el título de **Namco Bandai**, el modo *Versus*, aunque sólo podrá disfrutarse de forma local.

Mientras esperas a *Tekken 6*, ***Broken Destiny*** es, sin duda alguna, el mejor título para los aficionados a la lucha en su versión «para llevar».



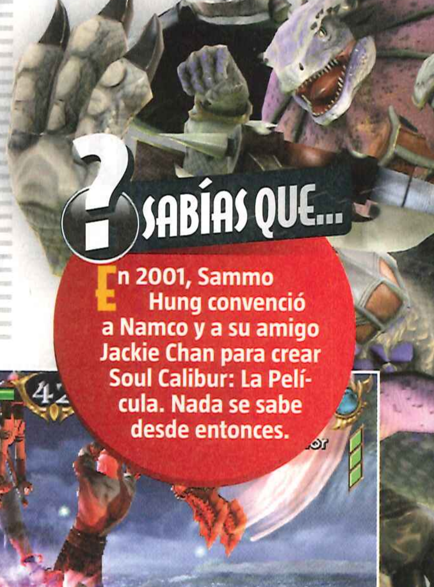


EDITOR DE LUCHADOR. Podrás crear hasta 16 personajes diferentes, personalizando su aspecto hasta el más mínimo detalle y dotándoles de un determinado estilo de lucha.



EL GUANTE. El más completo tutorial con el que nos hemos topado en un beat'em-up (más de ochenta pruebas) estará amenizado con un hilarante argumento.





¿SABÍAS QUE...

En 2001, Sammo Hung convenció a Namco y a su amigo Jackie Chan para crear Soul Calibur: La Película. Nada se sabe desde entonces.



Namco ha adaptado los movimientos de Kratos de la saga God Of War, y el espartano encaja a la perfección en un juego de lucha con armas como Soul Calibur Broken Destiny.

EVALUACIÓN

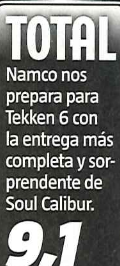


Pocos títulos de la portátil pueden compararse gráficamente a Broken Destiny. La inclusión de Kratos como personaje jugable es genial.



Es una lástima que no incluya una modalidad multijugador para disfrutar a través de Internet, en modo Infraestructura.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No veíamos tal calidad gráfica en una portátil desde Tekken: Dark Resurrection. PSP sigue sorprendiendo.	La épica banda sonora característica de la saga se encuentra intacta en esta nueva entrega portátil.	Soul Calibur ha dado el salto a PSP sin perder ni un ápice de su jugabilidad y ganando novedades.	Sus diferentes modos te mantendrán pegado a él durante meses, sobre todo el modo versus ad-hoc.	Aunque incluye modo ad-hoc, se echa en falta la posibilidad de jugar Online con todo el mundo.	Espectacular engine 3D, perfecto control e instalación en el Memory Stick para acelerar las cargas.
9,3	8,8	9,0	8,9	-	9,4



TOTAL

Namco nos prepara para Tekken 6 con la entrega más completa y sorprendente de Soul Calibur.

9,1





IL-2 Sturmovik llega al mercado español totalmente localizado. Eso sí, el doblaje chirría un poco: los ingleses hablan como Doña Croqueta.

La vista de carlinga está repleta de detalles. Será mejor que te acostumbres a ella antes de meterte de lleno en el nivel de dificultad Simulador.











Género
Simulador aéreo
Compañía
505 Games/ 1C Company
Desarrollador
Gaijin Ent.
Distribuidor
Digital Bros
Jugadores
x16
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (1.990 MB)
P.V.P. Rec.
59,95 €
www.il2game.com



LA ALTERNATIVA



H.A.W.X. A día de hoy, el mejor simulador arcade disponible para PlayStation 3.

IL-2 STURMOVIK

BIRDS OF PREY

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



ARCADE Y SIMULACIÓN PURA EN UNA SOLA DOSIS

Durante décadas, los *fans* de la simulación aérea pura y dura han tenido que lanzarse sin remedio a los brazos del PC, ya que los juegos de aviones para consola siempre apostaban por una mecánica furiosamente *arcade*, diseñada para engatusar a todo el mundo. Un servidor siempre ha preferido la simulación *light* y chispeante de clásicos como *Ace Combat* o el reciente *H.A.W.X*, pero entiende la frustración de aquéllos que buscan experimentar caídas en barrena a la mínima. Pensando en ellos, los rusos **1C Company** han traído a **PS3** una de las mayores leyendas de la simulación para PC: *IL-2 Sturmovik*. Seis legendarias batallas de la Segunda Guerra Mundial, a vista de pájaro y a los mandos de los más míticos cazas y bombarderos del bando aliado, frente a las joyitas de la *Luftwaffe*.

¿Otro juego de aviones de la IIGM? ¿Qué tiene eso de especial? Pues para empezar, que es el primero que nos va a permitir experimentar un control 100% real, a la altura de los juegos de PC. Si eres lo suficientemente valiente -o hábil-, podrás participar en la batalla de Inglaterra sin otra ayuda que tus reflejos, gracias a los exigentes modos Realista y Simulación (en el que tendrás que desplegar una pericia digna del Barón Rojo, siguiendo toda la acción desde el interior de la carlinga). Por el contrario, si lo que prefieres es pasar un buen rato sin complicaciones y fumándote las leyes de la gravedad, cuentas también con la dificultad *Arcade*, por lo que podrás hacer *loopings* chiflados mientras rellenas de plomo la carrocería de los *Stukas*. La decisión es tuya.

EN LOS MODOS REALISTA Y SIMULACIÓN TENDRÁS QUE DESPLEGAR UNA PERICIA DIGNA DEL BARÓN ROJO

DESDE ALBIÓN HASTA GERMANIA

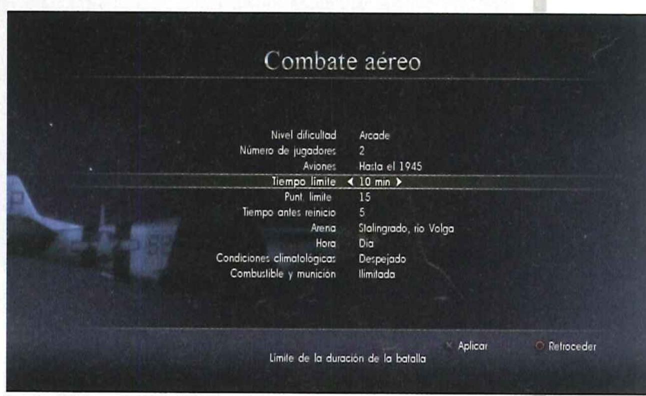
A través de una presentación impecable, que incluye filmaciones originales del conflicto, decidirás la suerte de Europa en seis campañas: desde la Batalla de Inglaterra hasta la Caída de Berlín (el clímax final es el bombardeo del *Reichstag*, nada menos), pasando por Stalingrado o Las Ardenas.

En algunas misiones tomarás el control de un caza, en otras de un bombardero (que además de vomitar muerte desde la bodega, permite cambiar el control a la torre del artillero para dar caza a los que pretenden cazarnos). Sobrevolarás escenarios hiperrealistas a 1080p de resolución, recreados a partir de fotos por satélite. En cuanto a los aviones, son un prodigio de detalle que incluso muestran daños reales en pleno combate (en *Arcade*, los daños sólo serán estéticos, en Realista y Simulación serán tu muerte).

Junto a la Campaña, cohabita un multijugador On-line para 16 usuarios en el que podrás encarnar tanto a los aliados como a los alemanes. Todo un detalle, teniendo en cuenta que no tardaréis demasiado en puliros la Campaña en modo *Arcade*.

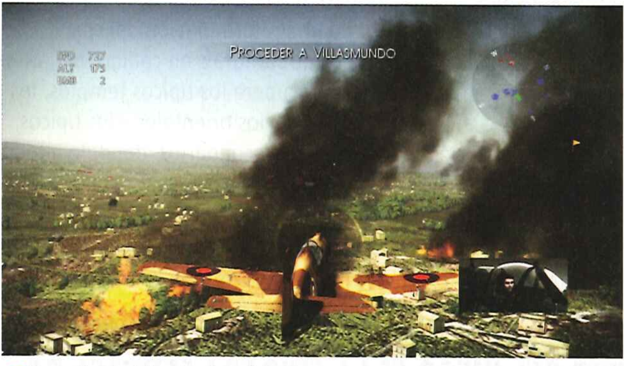






EL CIELO SERÁ TU TUMBA

Combate contra 15 usuarios, en solitario o por equipos, en cuatro modos de juego On-line: Combate Aéreo, Batalla en Equipo, Tomar Aeródromos y Ataque. Elige entre la Luftwaffe o los aliados.



Dependiendo de la naturaleza de la misión, tendrás que dominar el arte de soltar bombas o enfrascarte de lleno en duelos contra ases de la Luftwaffe.



Cuando pilotes un bombardero, pulsa el botón Triángulo de tu pad y cambiarás la vista y el control hasta el puesto del artillero. ¡Es hora de escupir plomo!

EVALUACIÓN


El detalle y realismo de los aviones, todos ellos grandes leyendas de la IIGM. Los combates On-line. El único simulador puro y duro para PS3.


El ridículo acento de algunas voces del doblaje al castellano. Jugar en el modo simulación con el pad: imprescindible usar un flightstick.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios muy detallados y fieles recreaciones de aviones clásicos. Los daños son impresionantes.	Impecable BSO de Jeremy Soule. Buen detalle el doblaje, pero los acentos de ingleses y rusos chirrían.	En Arcade es una gozada irreal. En Realista y Simulación, jugar con el pad te costará sangre, sudor y lágrimas.	Las campañas pasan como un suspiro en Arcade. Si apuestas por un control real, sudarás más.	16 jugadores y cuatro modos. El mejor, el de Tomar Aeródromos. Los servidores fallan un poco.	Instala en disco duro, va a 1080p e incluye On-line. Se acortan las distancias con los simuladores de PC.	La opción ideal para aquellos que buscan algo más que un simple arcade aéreo.
8,8	8,7	8,7	8,6	8,9	8,0	8,8



TEST

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

PS3

MINI NINJAS

PEQUEÑOS NINJAS TREMENDA DIVERSIÓN

Género
Aventura/Acción
Compañía
Eidos Interact.
Desarrollador
IO Interactive
Distribuidor
Koch Media
Jugadores

On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
44,95 €
www.mininińjas.com

7

LA ALTERNATIVA



LEGO BATMAN. También amable y sencillote, esconde una jugabilidad robusta.

Mini Ninjas es el ejemplo perfecto, quizás junto a las recientes aventuras protagonizadas por muñecos de **Lego** (*Star Wars*, *Batman*, *Indiana Jones*...), de que una estética amable y una ausencia absoluta de violencia explícita no equivale necesariamente a un juego simplón o infantil. Está claro que ***Mini Ninjas*** es un juego para todos los públicos pero, como los productos de **Lego**, eso sólo implica diversión luminosa y retos relajados, no que se necesite desconectar el cerebro para jugar.

Mini Ninjas es un juego de exploración (levísima) y acción (constante, pero sin agobios), perfecto para relajarse entre desafíos más contundentes e ideal para iniciar a jugadores poco experimentados. ***Mini Ninjas*** cuenta cómo dos *ninjas*, Hiro y Futo, parten de su templo para enfrentarse a un poderoso hechicero que está convirtiendo en malvados samuráis a los animales de la zona, y con los que planea conquistar el mundo. Según avanzan, los *ninjas* irán rescatando a otros compañeros: Suzume, que puede usar su flauta para disparar dardos o hipnotizar a sus adversarios; Tora, que cree que es un tigre y va armada con unas garras de hierro; la agilísima Kunoichi, dueña de una lanza que le permite luchar a distancia; y el silencioso Shun, equipado con un apropiado arco con flechas. Conforme vayan siendo rescatados, se unirán al grupo y, aunque lamentablemente ello no propicie el juego cooperativo (no hay multijugador en ***Mini Ninjas***), sí que permitirá la superación de obstáculos y enemigos gracias a las distintas habilidades de los seis pequeños guerreros.

EL GRAN LOGRO DEL JUEGO ES LA CUIDADA ESTÉTICA DE COLORES PLANOS Y PERSONAJES MUY BIEN DISEÑADOS

Sin embargo, el atractivo del juego no está en la posibilidad de controlar varios personajes (casi todo el tiempo manejarás a Hiro por su versatilidad o a Futo por el poder de su mazo), sino en la irresistible estética de colores planos, rozando el *cel shading*, o el delicioso diseño de personajes y decorados. Como una reformulación del cine clásico de samuráis en código *naïf*, ***Mini Ninjas*** recupera los típicos templos, los típicos palacios orientales y los típicos personajes secundarios, dándole a todo un encantador barniz colorista que destaca cuando se va a los extremos: las azuladas escenas nocturnas, los rojizos niveles desérticos o los parajes nevados en clave de blanco nuclear.

Un buen trabajo de ambientación y gusto estético que demuestra que el apartado gráfico más atractivo no necesariamente es el más realista.

Con su mecánica de *brawler* para todos los públicos y lo accesible de su propuesta, ***Mini Ninjas*** se muestra modesto y sin elevadas pretensiones. Coqueto, resultón y funciona a las mil maravillas: ojalá hubiera más juegos como éste.

Por John Jones


El mazo de Futo será extremadamente útil contra enemigos de gran envergadura.


LA COMBINACIÓN DE LAS HABILIDADES DE LOS SEIS NINJAS SERÁ ESENCIAL PARA DERROTAR AL HECHICERO MALVADO

¿SABÍAS QUE...

La decisión de crear un juego sin violencia vino del deseo de la gente de IO Interactive de programar un título que «pudieran jugar con sus hijos».


En el polo opuesto del otro juego de ninjas de este mes, Ninja Gaiden, los enemigos de Mini Ninjas desaparecen en una nube de humo.



Acabarás cautivado por los estúpidos samuráis: cada vez que eres descubierto comienzan a gritar histéricos «Nininininin-jaaaass!»


La flauta de Suzume puede mantener a raya a los enemigos, hipnotizándolos y aturdiéndolos.



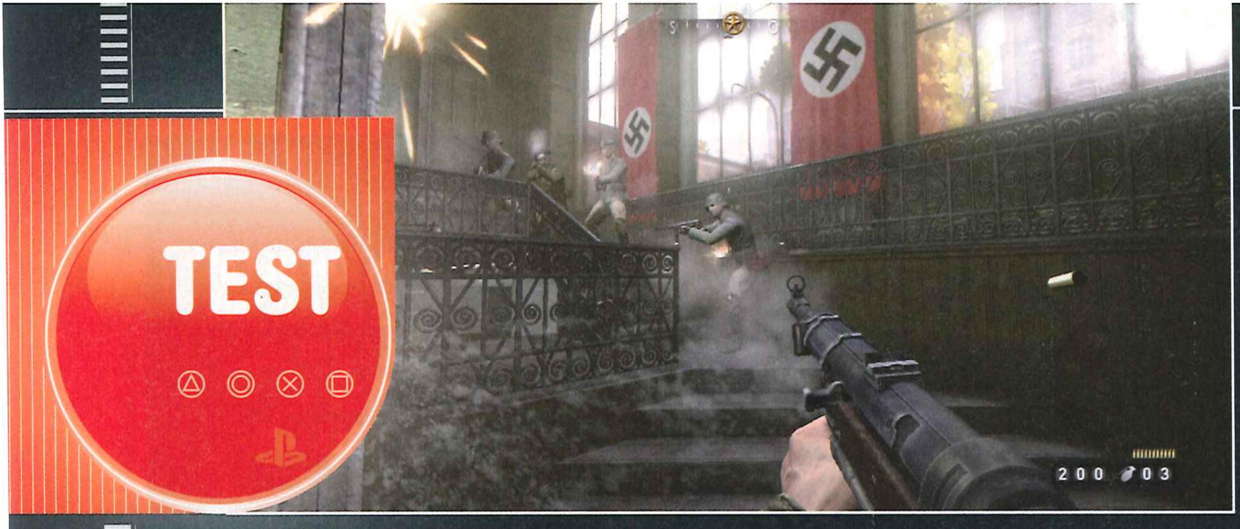
EVALUACIÓN

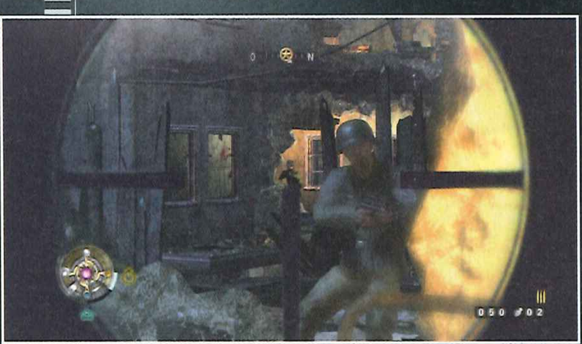

Lo encantador de su propuesta y el carisma de sus mudos personajes. Lo directo de su mecánica, tan suave que resulta hasta relajante.


Sobre todo en los primeros niveles, los jugadores más experimentados pueden encontrar soporífera su relajada curva de aprendizaje.

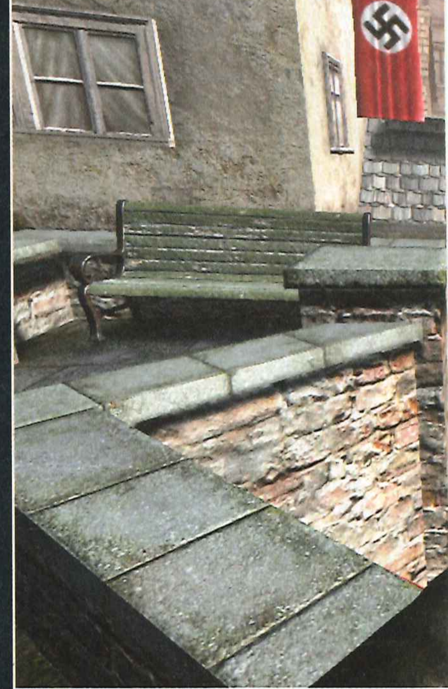
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Brillantes, y a menudo (como es el caso de los jefes) de un gusto exquisito. No todo va a ser orgía poligonal.	Simpática banda sonora y correctos efectos sonoros. Lo mejor, los gritos y balbuceos de los enemigos.	Muy sencilla, pero lo suficientemente variada a base de combos y distintos personajes para controlar.	Al no tener multijugador, Mini Ninjas no va más allá de su Modo Historia. Aún así, son varias horas de aventura.	No hay On-line, y es una pena porque sería interesante enzarzarse con un amigo en un cooperativo.	El juego no hace gala de tecnología punta, aunque la extensión de algunos niveles es notable.	Mini Ninjas es más que la suma de sus partes: un entretenimiento sencillo y encantador.
8,3	7,5	8,3	7,0	-	7,0	8,3

TEST









PS3



Género
Shooter
Compañía
ID Software
Desarrollador
Raven
Distribuidor
Activision
Jugadores
x12
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (681 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.wolfenstein.com



18

LA ALTERNATIVA



CALL OF DUTY W. AT WAR. No tiene rollete esotérico, pero es superior en todos los aspectos.

WOLFENSTEIN

PÓLVORA TEUTONES Y DIMENSIONES PARALELAS

El cóctel de nazis megalómanos y chiflados, oscuros poderes sobrenaturales y «balaseras» a quemarropa siempre nos ha entusiasmado. Yo mismo recuerdo con enorme cariño mi último encuentro con B.J. Blazkowicz en *Return To Castle Wolfenstein*, en mi **PS2**, allá por 2003. Por eso no he podido evitar sentir una ligera decepción ante el intento de **Raven Software** por recuperar la jugosa licencia *Wolfenstein*. A priori, los ingredientes son prometedores: un viaje al corazón de Alemania, un medallón dotado de poderes que nos permite ver y pasear por una realidad paralela (conocida como *El Velo*), y muchos nazis y mutaciones a los que tirotear. Pero el resultado, o esa es la impresión que me ha dado, no es tan glorioso como debería. Para empezar, no sale muy beneficiado en una comparativa gráfica con otros *shooters* bélicos del mercado (*COD: World At War*, por citar uno). Es como si estuviera un paso por detrás respecto a todo lo que hemos visto en las últimas temporadas en **PS3**. La IA de los enemigos -y tus aliados- no es para tirar cohetes y uno avanza fase tras fase intentando esperar ese gran «BANG» que nunca acaba de llegar. Para colmo, el juego está estructurado alrededor de la ciudad de Isenstadt, y tenemos que soportar tediosas cargas cada vez que afrontemos una misión en un extremo u otro del villorrio teutón. Por supuesto, nos esperan unos cuantos *rendez-vous* con nazis calavéricos, delirantes cuerpos femeninos de las SS, engendros demoníacos y partisanos convertidos en carne de cañón. Pero en unas dosis inferiores a lo que nos esperábamos.

EL MULTIJUGADOR AL RESCATE

Si bien la Campaña Central nos deja un regustillo a «lo que podría haber sido esto, si se lo hubieran currado un poco más», el modo multijugador On-line para 12 jugadores, sin llegar a las cotas adictivas de *COD4* y su hermano *COD WAW*, nos ofrecerá no pocas semanas de diversión, mientras ganamos en experiencia, graduación militar y potenciamos el poder del armamento y nuestro dominio de las Artes del Medallón de Thule.

Heredando el sistema de *perks* y mejoras de los *COD*, este On-line desarrollado de manera paralela por **Endrant Ent**. al margen de **Raven Software**, se muestra al final como el gran aliciente a la hora de llevarse este ***Wolfenstein*** a casa. Puede que el *lag* de los servidores nos deje en ocasiones con cara de póker, pero el ser humano jamás podrá resistirse a masacrar a otro fulano vía On-line. Eso es impepinable.

Este nuevo ***Wolfenstein*** no llega a la altura de lo esperado (por nombre y trayectoria), pero sí puede servir de aperitivo ante *shooters* de mayor calibre, como ese *Modern Warfare 2* que empieza a asomar por el horizonte.

AUNQUE EL MODO CAMPAÑA DECEPCIONA UN POCO, EL MULTIJUGADOR TE ENGANCHARÁ DURANTE SEMANAS

Por Nemesis

¿SABÍAS QUE...

Las dos sociedades ocultistas que aparecen en el juego (Golden Dawn y Thule) existieron realmente? El mismísimo Aleister Crowley perteneció a la primera.



B.J. Blazkowicz, ese cazador de nazis...



WOLFENSTEIN 3D (1992). El padre (o más bien el abuelo) de los shooters en primera persona. Tremendamente divertido... y el audio ponía los pelos de punta.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN (2003). Una pequeña maravilla, que empezaba a lo grande (momias y féminas de las SS) y luego seguía para arriba.

EVALUACIÓN



El multijugador, aún sin llegar a las posibilidades de otros títulos como COD4: MW, te tendrá engatusado durante algunas semanas.



Sinceramente, teniendo en cuenta el nombre y el glorioso pasado de la saga Wolfenstein, nos esperábamos más. Así somos: ambiciosos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Algunos enemigos impresionan, pero en general el tono de los gráficos es bastante gris. Mejorables.	Un detalle el doblaje en castellano. Sube el volumen de la TV o los Asesinos acabarán contigo al segundo.	La IA de algunos enemigos es de una pochez sorprendente... en ocasiones parece el tiro al pato de una feria.	La Campaña no es fácil, pero no tardarás en completarla. Por suerte, ahí está el modo multijugador.	Aún con sus defectos, es el héroe del día. Te picarás como un perro mientras mejoras armas.	La instalación en disco duro no evita las tediosas cargas entre una parte y otra de la ciudad.	Buen multijudador, floja Campaña. Esperábamos más de un Wolfenstein.
7,9	8,2	8,2	7,9	8,0	7,8	8,0









Algunos Joes desbloqueables no aparecen en la película. Son los menos contaminados por el «feismo» de la licencia...







Género
Acción
Compañía
EA
Desarrollador
Double Helix
Distribuidor
EA
Jugadores
On-line
No
Trofeos
No
Texto-doblaje
Castellano-Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
49,95 €
gijoe.ea.com





La historia se desarrolla en algún punto posterior a la película. Tampoco es que importe demasiado...

G.I. JOE



LA COBRA SE LEVANTA

Definir la adaptación al videojuego de la adaptación al cine de la adaptación a la animación de una colección de juguetes que nos tuvo a una generación arrodillados en el suelo imaginando batallas con soldados y equipamiento *hi-tec* es, hasta cierto punto, sencillo. Pensad en *Contra*, añadidle la tercera dimensión, incluid una cámara trasera condenadamente restrictiva y aderezad el conjunto con una estética de película de *G.I. Joe*, pero más fea. Eso, básicamente, es ***G.I. Joe: The Rise Of Cobra***.

Hasta una docena es el número de personajes que pueden desbloquearse para afrontar las misiones. Las cuales consisten en avanzar por un escenario cerrado, eliminando enemigos y enfrentándote con algún que otro *final boss*. La dinámica es, en principio, sólida: cada *Joe* jugable dispone de un ataque principal y otro especial, y al rellenar un medidor, podrás usar el traje acelerador visto en el filme. La opción de juego cooperativo está siempre disponible, pero sólo en local; y si juegas en solitario, podrás alternar entre los dos personajes en acción.

El problema de ***G.I. Joe*** no está en su jugabilidad esencial (resuelta con bastante soltura), sino en lo pronto que se hace repetitiva y tediosa. No hay estímulos para mantener el interés más que una dificultad implacable (en niveles altos, morir significa repetir el nivel entero) y jugar con unos personajes fríos e intercambiables.

LA ALTERNATIVA



IRONMAN
Puestos a tirar de adaptación con súper soldados y acción en 3ª persona, mejor Tony Stark.

EVALUACIÓN

En ocasiones, G.I. Joe parece un juego abocetado, donde el planteamiento es el correcto, pero el desarrollo carece de imaginación para mantener al jugador atrapado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
5,9	7,0	6,0	7,0	-	6,0	6,0

No dañará los oídos de ningún jugador, pero no hay que esperar excelencias.

Es una pena que Double Helix no haya conseguido la solidez de un Contra, ni un giro interesante.

A grandes males, pequeños remedios



11 Septiembre 2009



mini ninjas











www.minininjas.com









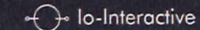












©2009 Eidos Interactive Ltd. Mini Ninjas, Eidos Interactive, Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive Ltd. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.



¡PARTICIPA!

Eidos, Koch Media y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 16 packs exclusivos de Batman Arkham Asylum compuestos por un primer premio de una edición especial y una camisa de fuerza de Arkham y 15 segundos premios. Si quieres optar a uno de los 16 lotes oficiales de Batman Arkham Asylum, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de octubre de 2009.



REGALAMOS...

1er PREMIO

Edición Especial + Camisa de fuerza de Arkham

Juego + Batarang + Diario de Arkham + DVD con extras + Contenido exclusivo descargable

¿Cómo se llama el creador de Batman?

A) Stan Lee B) Bob Kane C) Nathaniel Cremona

15 LOTES

Juego + Batarang + Cómic + Camiseta

BATMAN: ARKHAM ASYLUM Software (c) 2009 Eidos Interactive Ltd. Developed by Rocksteady Studios Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Rocksteady and the Rocksteady logo are trademarks of Rocksteady Studios Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of Eidos Interactive Ltd.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics (c) 2009. All Rights Reserved.
BATMAN and all characters, their likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2009. All Rights Reserved.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s09)







PLAYSTATION 3









POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra batmanps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: batmanps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de octubre de 2009.



La primera impresión que nos ha dado PES 2010 es tremendamente positiva. Aunque se trate de una beta, todos y cada uno de los aspectos del juego superan al del año pasado y se parece bastante a lo que los amantes de PRO estaban esperando en PS3.





Los amantes del PRO esta vez sí encontrarán la clásica jugabilidad de la saga



Aún no se sabe qué ligas europeas estarán presentes en PES 2010. La alemana, por ejemplo, no está en la beta.



PES 2010

Konami despierta de su letargo y presenta el PRO que estábamos esperando todos los amantes de la saga

Lo más curioso del año pasado no fue que *FIFA* le arrebatara el trono al *PES*, ni siquiera que le diera un completo repaso en todos los aspectos... Lo más extraño fue descubrir que *PES* una vez más no había avanzado ni evolucionado casi nada en **PS3**. La brecha entre ambos juegos había crecido y lo más terrible es que *PES* seguía sin presentarse. Por suerte, este año las cosas pueden ser diferentes y aunque *FIFA* tiene todas las papeletas de ser de nuevo el referente, este ***PES 2010*** sí va a ser todo un *PRO* y algo bastante próximo a lo que los aficionados estaban esperando.

La primera revolución dentro de ***PES 2010*** la vamos a encontrar a nivel gráfico y va a suponer un enorme salto de calidad de las texturas, las iluminaciones y, sobre todo, de la animación de los jugadores. Esta esperadísima evolución se traduce en un mayor grado de realismo y en la práctica desaparición de la sensación de estar manipulando personajillos de movimientos robóticos y comportamiento antinatural. La animación de los jugadores es algo más que una simple mecánica de captura de movimientos y ahora se parece bastante al entorno creíble y compensado que disfrutamos siempre en las entregas de **PS2**. El realismo en su conjunto es el gran ganador y se aprecia a todos los niveles, desde la gesticulación de los jugadores hasta en el grado de detalle de las equipaciones o la hierba del terreno de juego. Todo está a años luz de lo que vimos el año pasado y gustará más o menos, pero al menos es algo digno de una consola de nueva generación.

Otro aspecto en el que vamos a notar importantes cambios va a ser en la jugabilidad. En ***PES 2010*** se ha potenciado el aspecto estratégico del juego introduciendo un nuevo sistema con el que podremos dotar a nuestro equipo de un estilo de juego propio. Ajustando apenas cuatro parámetros, podremos hacer que nuestros jugadores sean más «presionantes», que se abran más por banda o que se ofrezcan más «al pase». Todo viene porcentuado y permite todo tipo de matices, por lo que será nuestra la responsabilidad de alcanzar el perfil más acorde con nuestras capacidades. Relacionado con este mismo asunto, **Konami** también ha incorporado unas cartas con las diferentes características de los jugadores y tendremos la posibilidad de combinar algunas de las mismas para que estos jueguen como más nos interese. Por poner un ejemplo, por la táctica que hemos elegido, el «Contragolpe», nos interesa que Torres busque desmarcarse más que una buena posición para rematar en el «área »

PS3





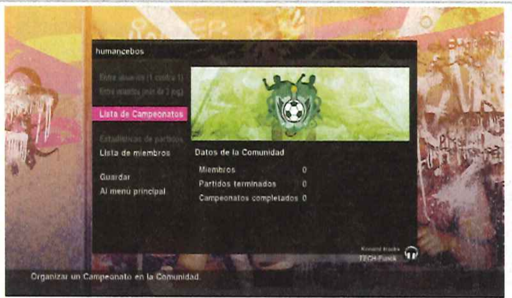
DE LÚCAR
Aunque todavía esté algo verde en algunos aspectos, lo visto en esta beta ya es mucho más que lo que mostraron sus antecesores. Esto se parece al PRO.

Arrasador ★★★★

Compañía **Konami**
Programador **KCET**
Género **Deportivo**

A LA VENTA EN OCTUBRE





Creando nuestra comunidad tendremos información de todo lo referente al juego en red, como competiciones y datos de los partidos, además de la opción de agrupar a nuestros compañeros de partidas habituales.

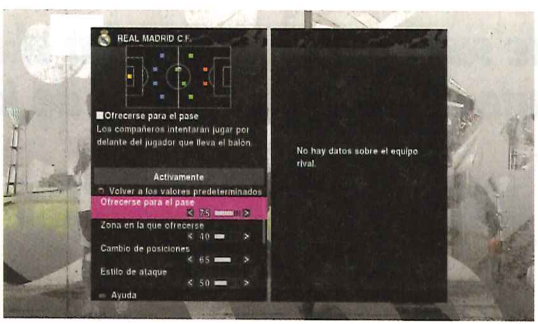


Las animaciones de los jugadores son ahora más realistas y naturales. La caídas por contacto no son siempre las mismas. Basta con mirar la imagen para ver la variedad de situaciones posibles.









CARTAS Y ESTRATEGIA

Es lo más novedoso. Los futbolistas jugarán según el perfil que les asignemos combinando distintas cartas con sus características especiales. Muy importante será la estrategia, y seremos nosotros los que tendremos que hallar nuestro estilo de juego mezclando parámetros de corte ofensivo y otros más defensivos.

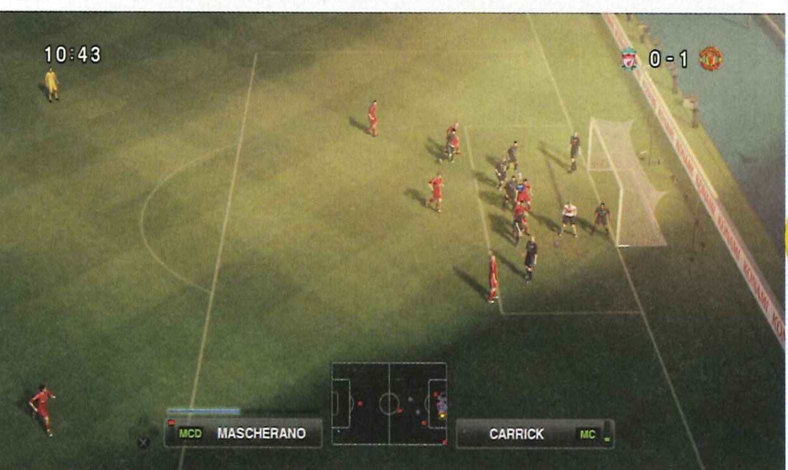
chica». Pues bien, seleccionamos la carta de Contragolpe y desactivamos la de *Fox in the box*. Esto tan «japo» de las cartas puede parecer complicado y hasta fuera de lugar, pero algo nos dice que puede acabar por ser un elemento realmente interesante.

Otro apartado en el que vamos a encontrar importantes mejoras es en el control, tanto de los jugadores como del balón. Atendiendo a las recomendaciones de los aficionados, todas las rutinas de manejo son más fluidas, con menor tiempo de reacción y más sencillas de realizar, especialmente los controles orientados y movimientos de anticipación. Los porteros ahora se pueden manejar como un jugador más y los pases funcionan de un modo mucho menos automático. El «pase al hueco» es menos eficaz, el corto menos preciso (antes era fiable al 100%) y resulta bastante más complicado sacar partido de córneres y faltas. El estilo de juego es bastante «presionante», hay más contacto físico y cuesta más irse del rival... aunque en este ***PES*** sí se podrá defender bien, no como en el *2009*. La inteligencia de la máquina es algo superior, más pícara a «balón parado» y con un buen repertorio de jugadas.

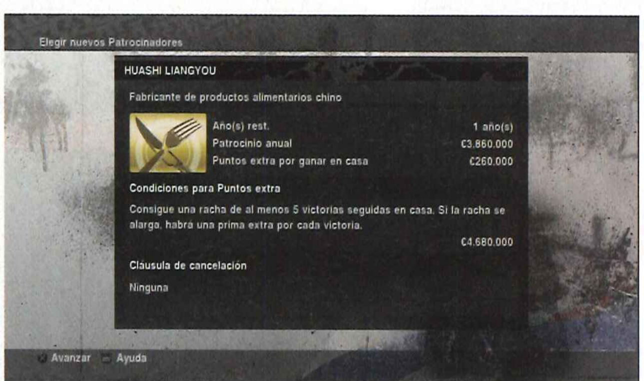
En lo que se refiere a modos de juego, pocas novedades (con algunos aún no implementados en la *beta*, como la *UEFA Champions League*). En lo fundamental, son los mismos que en el 2009 pero, como en el caso de la *Master League*, con algunos retoques en la estructura y con mejoras necesarias. En el modo en red todo apunta a que se volverá al sistema de partidas de **PS2** y se ha potenciado el ámbito de las comunidades para organizar y facilitar la gestión de las competiciones.



En PES 2010 parece que será más difícil «enchufar» las faltas directas o encontrar las rutinas para marcar gol de córner.







NUEVA MASTER LEAGUE

Aunque la base es la misma, ha evolucionado un poco la estructura y el sistema de juego introduciendo elementos como los patrocinadores, los objetivos, equipos filiales y otros interesantes elementos. Será más fácil fichar jugadores.

En esta nueva entrega podremos manejar a los porteros como a un jugador más de campo y realizar nuevas acciones.

Claves

1 El aspecto estratégico es muy importante. Deberemos hallar el estilo de juego que más se adapte a nuestros puntos fuertes y a las características de los jugadores.

2 Los pases y controles no son ni parecidos a los del año pasado. Hay menos automatismo y toca volver a pillar el tranquillo a los disparos y pases de larga distancia.



El estilo de juego es bastante exigente, requiere de muchos pases y hay que trabajar las jugadas más que fiarlo todo a acciones individuales. La IA de los rivales no es nada desdeñable y si toman el mando del juego cuesta remontar.









Uno de los modos estrella de este año es la UEFA Champions League, competición de la que tienen los derechos en exclusiva.

A diferencia de PS3, en la beta de PSP ya están incluidos todos los equipos de la Liga española y los de la liga italiana.

VERSIÓN BETA

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN

DE LÚCAR
Al principio parecía lo mismo que el año pasado, pero la jugabilidad es mayor, se maneja mejor y sigue siendo complicado ganar partidos.

Clásico ★★★★

Compañía **Konami**
Programador **KCET**
Género **Deportivo**

PES 2010

Con todo lo necesario para volver a arrasar en PSP

Si *PES 2009* no tuvo demasiados problemas para permanecer durante todo el año entre los cinco juegos más vendidos de **PSP**, algo nos dice que ***PES 2010*** va a correr una suerte similar. Tiene los mismos mimbres, pero una jugabilidad que está muy por encima y una oferta lúdica mucho más completa, tanto para uno como para varios jugadores. La primera impresión inicial, para ser justos, no ha sido exactamente la que habría cabido esperar y es muy posible que no seamos los únicos a los que, inicialmente, ***PES 2010*** les parezca casi lo mismo de *PES 09*. Gráficamente, los cambios son pocos, o casi inapreciables, y si hay alguna mejoría sólo la hallaremos en la animación de los jugadores. Aún así, que nadie se asuste porque todo luce de maravilla y es casi seguro que la de **PSP** volverá a ser mejor en gráficos que la entrega de **PS2**.

La evolución más notable de ***PES 2010*** para **PSP** la vamos a notar, sin duda, en el control de los jugadores, bastante más fluido y que ahora ya no es un castigo para los dedos. También se ha mejorado el tiempo de reacción de estos y el manejo del balón resulta mucho más suave, permitiendo acciones más complejas y antes casi impensables.

La oferta de modos es también similar y sólo cabe destacar los cambios en la estructura de la *Master League* y la inclusión de la *UEFA Champions League*, competición de la que tienen los derechos en exclusiva. Como en **PS3**, el tema de la estrategia tiene ahora más importancia y se ha añadido un menú con el que podremos cambiar el perfil de juego de una manera rápida y sencilla. Por poder, hasta se puede pedir consejo a nuestros rivales sobre cómo jugar. Por desgracia, las famosas cartas de la versión de **PS3**, con las que podemos elegir entre las diferentes habilidades de cada jugador, no están presentes en **PSP**.





1 La primera impresión es la de estar ante el mismo juego que el año pasado, pero pronto descubriremos que el control es menos farragoso y las cosas salen sin destrozarse los dedos ni machacar los botones.



2 Podremos realizar ajustes tácticos fácilmente gracias al nuevo menú de acciones rápidas. Se puede elegir perfiles más ofensivos, defensivos o incluso pedir consejo al rival sobre cómo jugar.



DOMINA LOS CIELOS DE UNA EUROPA EN GUERRA

IL-2 STURMOVIK™
BIRDS OF PREY



EL JUEGO DE COMBATE AÉREO DEFINITIVO:
LA ACCIÓN MÁS TREPIDANTE Y LA SIMULACIÓN MÁS AUTÉNTICA.

★ YA A LA VENTA ★











XBOX LIVE





1C COMPANY

505 GAMES

© 1C Company. PLAYSTATION®3 y Xbox 360 desarrollados por Gaijin Entertainment. La versión de PSP™ (PlayStation®Portable) desarrollada por SME Dynamic Systems Ltd. La versión de DS desarrollada por DIP Interactive. Publicado por 505 Games bajo licencia de 1C Company. Parte de este software utiliza RakNet 3.0 networking software (©2008 Jenkins Software LLC). RakNet es una marca comercial de Jenkins Software LLC, todos los derechos reservados. Incluye material © 2003, European Space Imaging GmbH, todos los derechos reservados. Este producto no está promocionado, ni patrocinado, ni afiliado con la Fuerza Aérea de los Estados Unidos, la Royal Air Force, la Luftwaffe, las fuerzas aéreas rusas o italianas o ninguno de los fabricantes de las aeronaves representadas, incluyendo la compañía Boeing. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. "PS", "PLAYSTATION", "PSP™" y "PLAYSTATION®3" son marcas comerciales o marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Las marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Nintendo DS es una marca comercial de Nintendo.







Tekken 6

El nuevo Torneo del Puño de Hierro llega al fin a la generación PS3 tras dos años de exclusividad arcade

PRIMERA IMPRESIÓN



CONDE NEPOMUCENO
No podemos imaginar un juego de lucha más variado y completo que Tekken 6.

Brutal
★★★★★

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco**
Género **Beat'em-up**

A LA VENTA EN OCTUBRE

Dicen que lo bueno se hace esperar y, en esto de los videojuegos, es algo tan cierto como que las prisas no son buenas. Con ***Tekken 6***, **Namco** se ha tomado todo el tiempo necesario para pulir cada apartado, realizar una conversión fidedigna y, de paso, añadir (como de costumbre) nuevas escenas de vídeo, *items* de todo tipo y nuevos modos de juego. Y es que, han pasado prácticamente dos años desde la aparición de la recreativa de ***Tekken 6*** en los salones japoneses, aunque el motivo del retraso en la conversión no creemos que haya sido su dificultad o el afán de **Namco** por incluir novedades...

La cuestión es que ***Tekken 6*** sigue siendo un auténtico fenómeno en El País del Sol Naciente. Y no es para menos, **Namco** ha recuperado a todos los personajes de la saga y les ha dotado de un aspecto de nueva generación, ha incluido nuevos escenarios, ha ampliado y mejorado el repertorio de golpes de cada luchador y, lo mejor de todo, ha rediseñado, desde cero, todo el sistema de físicas que gobierna el juego y que, casi desde su primera entrega, es el «alma» de *Tekken*. Los *combos* aéreos, principal recurso del aficionado a la saga, son los principales beneficiados por el rediseño del motor físico. Ahora el jugador tendrá que ser más creativo en el momento de elevar a un personaje y mantenerlo en el aire recibiendo golpes; ya no bastará con repetir el mismo movimiento una y otra vez. Eso sí, si aún no te has iniciado en el arte del *combo*, no te preocupes ya que ***Tekken 6*** incluye un modo Entrenamiento en el que te enseñarán todos los movimientos de cada personaje y una buena colección de combos aéreos para que vayas aprendiendo.

Junto a dicha modalidad, el juego incluye los clásicos *Time Attack*, *Survival*... y el nuevo modo Campaña, que supone una (segunda) revolución en la saga. Los combates típicos «uno contra uno» dejan paso a una aventura con grandes dosis de lucha (evolución del *Tekken Force* de *Tekken 3*), en la que se dan cita armas especiales, enemigos finales, juego cooperativo (tanto On-line como Off-line) y cientos de recompensas en forma de *items* y accesorios de todo tipo que servirán para vestir a nuestro luchador y dotarlo de habilidades especiales.

Todos los luchadores de la saga se dan cita en esta nueva entrega



El eterno combate entre padre e hijo (y nieto, si tenemos en cuenta a Jin), continúa en Tekken 6 con más fuerza que nunca. Tanto Kazuya como Heihachi son de los personajes más difíciles de controlar a la perfección.

Lars Alexandersson, una de las nuevas incorporaciones, es un «pez gordo» de la G Corporation (enemigos de Mishima)... y un grandísimo luchador.

VERSIÓN PSP

Después de crear el Soul Calibur más completo para PSP, Namco se atreve con la última entrega de Tekken, a la que no le faltará de nada. La fecha de aparición será diciembre de 2009.

Claves

1 Entre las diferentes opciones de personalización del sistema podremos activar o desactivar el desenfoque de movimiento que se ve en la pantalla.

2 Tekken Force se renueva en su paso a la nueva generación: dos jugadores (On-line y Off-line), denso argumento y cientos de items y recompensas.







PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
Si sólo cuatro niveles han tenido el poder de sorprenderme y divertirme, no quiero imaginar el juego completo...

Largometraje
★★★★

Compañía
Sony C.E.
Programador
Insomniac
Género
Plataformas



Ratchet & Clank
Atrapados En El tiempo

Esta vez, las grandes novedades se las lleva el eterno segundón de la saga, Clank

El segundo larga duración en **PS3** de la saga plataformera de **Insomniac** llega cargadito de novedades. Con *En Busca Del Tesoro*, aparecida en septiembre del año pasado (una semi-entrega descargable de *R&C* desde la *Store* -semi porque apenas duraba unas horas-), sus desarrolladores nos pusieron los dientes largos al presentarnos nuevas armas, enemigos y un *look* más de cómic que *Armados Hasta Los Dientes* (2007). Viendo, y probando, ***Atrapados En El Tiempo*** se puede decir que aquel «semi-juego» era un preludio, un pequeño aperitivo, de lo que nos tiene preparado **Insomniac** en el juego que nos ocupa.

En la *beta* que **Sony C.E.** nos ha facilitado para este pre-análisis tan sólo están disponibles cuatro niveles, dos protagonizados por Ratchet y otros dos por Clank. Son pocos, sí; pero en ellos se aglutinan todas las cosas nuevas que harán renovar la jugabilidad de la saga. Así, las fases de Clank ofrecen más plataformas que antes y han adquirido mayor complejidad. Y es que, al robot se le ha añadido la habilidad de controlar el tiempo: la mecánica funciona como si fuera un vídeo; es decir, manejando a Clank deberás subirte a una «plataforma de grabación» y realizar la acción que desees para después reproducirla. Esta acción servirá para atravesar puertas que requieren ser activadas mientras pasas. El otro nivel que hemos probado con Clank se titula Subconsciente de Clank, el cual luce una estética totalmente distinta a lo que nos tienen acostumbrados los juegos de la franquicia; así como su dificultad, que ha sido afilada, sobre todo en la precisión que se requiere en los saltos. En cuanto a las dos fases de Ratchet, éstas no ofrecen una diferencia tan aplastante con respecto a la precuela. Ratchet aparece sin su compañero robótico a la espalda, lo que significa que no podrás realizar saltos largos... pero sí avanzar a gran velocidad gracias a las botas aerodeslizantes que calza. Acción pura y dura es lo que hemos experimentado jugando con Ratchet: derrota a los jinetes bestias, lucha contra los tanques *Hidra*, dispara a todo lo que se mueva, etc. Ya sabes, lo habitual en un *R&C*, pero con nuevas armas tan peculiares como un *Soniceruptor* (una especie de pez que eructa y emite un poderoso rayo sónico), un guante de CRIOM que congela a tu contrincante... En fin, que las cuatro fases ya apuntan maneras de que ***AET*** será un gran juego.

El robot controla el tiempo a través de las «plataformas de grabación»



Como es habitual en la serie, Clank protagonizará las fases de plataformas y Ratchet las de acción.







Una de las armas más poderosas es el Lanzador de Plasma ya que puedes apuntar con gran precisión a tu objetivo.







Cuando Clank requiere la ayuda de un segundo personaje para abrir una puerta, en la «plataforma de grabación» graba sus acciones y las reproduce.



Claves

1 Uno de los puntos fuertes de la saga es el amplio arsenal de armas y lo divertidas que son de usar, como ésta (llamada Soniceruptor) que emite, cual eructo de pez, un rayo sónico.



2 Viejos y nuevos conocidos. A lo largo de la aventura Ratchet y Clank se toparán con caras amigas como la del superhéroe Quark.








El pequeño ingenio robótico de la derecha será tu compañero fiel durante los primeros compases del juego.





PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LAST MONKEY

Nos encantan los RPG en PS3, aunque vengan revestidos de una mecánica shooter como es el caso de Borderlands.

Fronterizo

★★★★

Compañía
2K Games
Programador
Gearbox
Género
Acción/RPG

A LA VENTA EN OCTUBRE



Borderlands

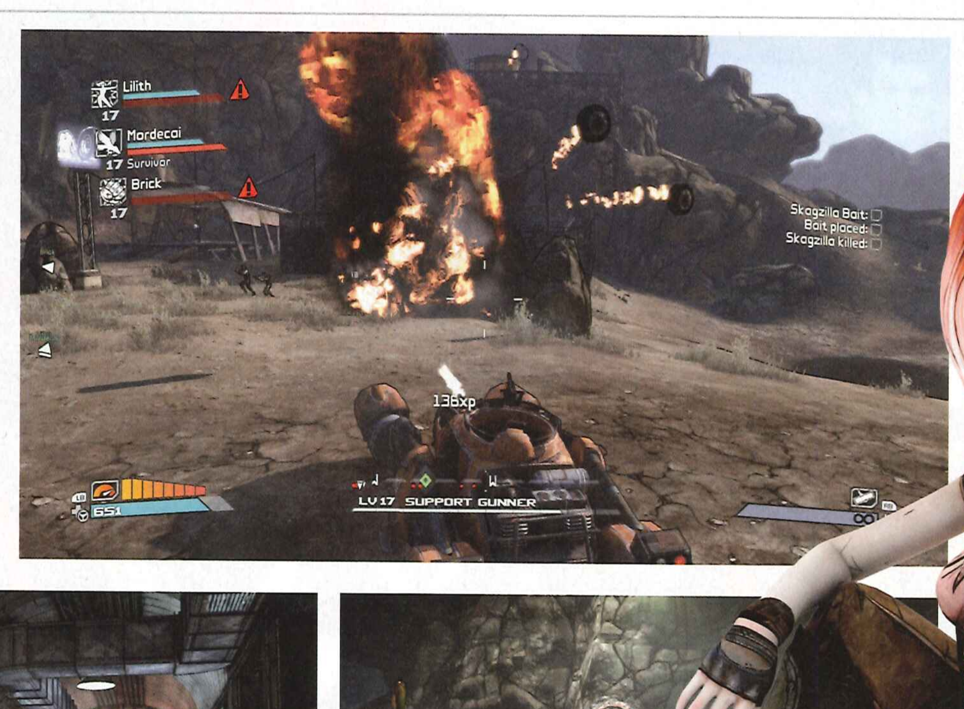
Por fin podemos echarle el guante al esperadísimo experimento trans-género de Gearbox

Hasta nuestra redacción en el centro de Madrid se trasladaron los simpáticos chicos de **2K Games** para presentarnos la última y casi definitiva versión del juego que nos ocupa, cuyo proceso de desarrollo ha sido tan largo como curioso. Y es que, los cambios tanto en su apartado gráfico como en su tono argumental (al principio se trataba de un título mucho más oscuro y realista, alejado del estilo cómic que luce ahora) no nos hacían presagiar nada bueno.

Sin embargo, algo que sí nos llamaba la atención poderosamente era la extraña mezcla de géneros que proponían los programadores. Los desarrolladores de **Gearbox** se han especializado en los *shooters* en primera persona; buena prueba de ello es la exitosa saga *Brothers In Arms*. Sin embargo, en esta ocasión, han introducido tantos elementos propios de los *RPG* en su producto que aún ahora, después de haber dedicado unas cuantas horas al juego, no sabemos muy bien dónde encasillarlo, aunque quizás este punto sea lo menos importante. El juego se desarrolla en un lejano planeta que, como su nombre indica, ejerce de tierra fronteriza entre lo civilizado y lo que aún no está explorado. Hasta allí llega el protagonista (o varios de ellos, ya que hay cuatro para elegir y el mismo número de jugadores puede cooperar a través de *PlayStation Network*, reduciéndose a dos si se prefiere el socorrido sistema de pantalla partida) dispuesto a resolver todos los entuertos que se le encarguen. Y es que ***Borderlands*** se desarrolla mediante un sistema de misiones que no está muy alejado de los clásicos, como *Diablo* o *Fallout*, con recompensas por completarlas en forma de puntos de experiencia y dinero. Como no podría ser de otra forma, estos «premios» (que también llegan al derribar enemigos) servirán para ir aumentando las estadísticas y las habilidades del protagonista y para ir adquiriendo y mejorando todo tipo de armas (siempre de fuego, que para algo se trata de un título futurista), escudos y demás. Asimismo, cada uno de los cuatro «elementos» seleccionables contará con su propio poder especial característico. Todo apunta a que esta original propuesta servirá para llenar un hueco en el catálogo de **PS3**, y más de una tarde para muchos aficionados.

Los cuatro protagonistas del juego son muy diferentes entre sí





Para recorrer las inmensas planicies, valles y montañas del mundo de Borderlands, nada mejor que un vehículo motorizado.



Cuando cuatro jugadores cooperan a través de PSN es cuando se descubre la auténtica jugabilidad de Borderlands.



1 Cuando el juego fue presentado por primera vez al público, hace ya más de dos años, el estilo gráfico que lucía era bien diferente, mucho más realista y oscuro.



2 El fuerte componente RPG queda claro cada vez que el jugador entra en los menús del juego. Hay opciones de customización para aburrir...



VERSIÓN BETA

DJ Hero permitirá competir contra otro fulano, ya sea en casita o en modo On-line.



DJ Hero

Hay vida en el género musical, mas allá del micro y las guitarras de plástico. ¡Es hora de tirar de scratching!

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Jamás me veréis en una discoteca, y aún así me está chiflando este juego. Beatmania tiene un digno sucesor.

Espídico ★★★★

Compañía **Activision**
Programador **FreeStyle Games**
Género **Musical**

A LA VENTA EN OCTUBRE

No lo voy a negar, antes de mi primer encuentro con ***DJ Hero*** iba cargado de prejuicios. No comulgo ni con la cultura de clubes ni con su estilo de música, y pensaba que iba a toparme con un clon de *Beatmania*. Pero la realidad es que ***DJ Hero*** es capaz de enganchar a *heavies*, poperos y folclóricas... y por supuesto a aquellos que siempre han soñado con emular a Carl Cox. La mecánica es bastante sencilla y gira en torno al flamante controlador, que simula una mesa de mezclas (plato incluido). Cada canción se compone de dos temas, remezclados por *DJ* de relumbrón, que deberemos «tunear» siguiendo las indicaciones que aparecen en pantalla. Algo así como los botones de colores de *Guitar Hero*, pero aún más rebuscado. No sólo será preciso pulsar los botones de colores correspondientes, sino que además hay que modificar la pista usando el *Crossfader* y hacer *scratching* arriba o abajo (o alternando rápidamente las dos direcciones) con el plato. Todo esto de manera rítmica, acumulando *combos* y poniendo como motos al público poligonal del juego... y al que tenemos en casa.

Tal y como nos confesaron sus creadores, ***DJ Hero*** se diseñó no sólo como juego de habilidad, sino para convertirse en el alma de las fiestas, animando saraos o montando batallas de *DJ* contra otro amigo. Incluso podrás enfrentar a un *DJ* contra la guitarra de *Guitar Hero* en diez pistas (*Beastie Boys Vs. Foo Fighters*, por citar una). Desde **FreeStyleGames** se está desvelando la información con cuentagotas, pero ya se han hecho públicos algunos de los *remixes* (que pudimos probar en nuestra reciente visita a Inglaterra): *Black Eyed Peas Vs.* Benni Benassi, Gwen Stefani *Vs.* Rick James, *Cypress Hill Vs. Classics IV*, Marvin Gaye *Vs. Gorillaz*... rock y pop fusionados con tan buen gusto que es imposible no ponerse a tararear mientras vas ganando experiencia y habilidad con el controlador.

¿Llegaremos a ver la mesa de mezclas integrada como un instrumento más de *Guitar Hero*? Tiempo al tiempo.

DJ Hero se ha diseñado para convertirse en el alma de las fiestas



Dee «D-Code» Dhanjal, Senior Remixer de FreeStyleGames nos desveló unos cuantos detalles acerca de DJ Hero.

LA EDICIÓN RENEGADE

Por fin ya tenemos imágenes de la edición más exclusiva de DJ Hero. Rondará los 200€, e incluirá un controlador con acabados dorados, un doble CD exclusivo con remezclas de Eminem y Jay-Z y un maletín que hará las veces de soporte para la mesa de mezclas.

CON LAS MANOS EN LA MASA

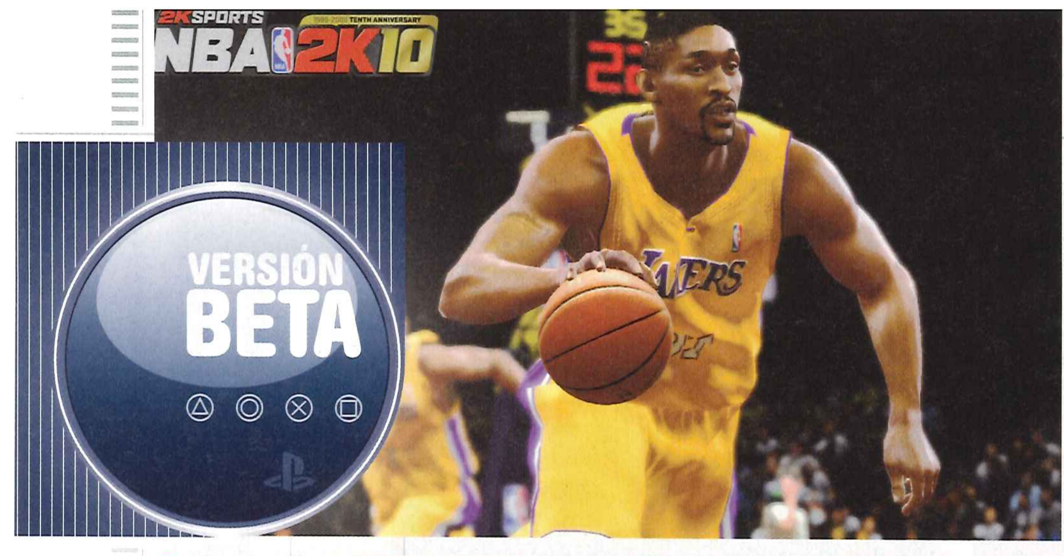
Durante nuestra visita a las oficinas de FreeStyleGames en Lemington Spa, descubrimos cómo funciona la comunión entre la guitarra de GH y el controlador de DJ Hero. En la foto central podéis ver cómo funciona el mando de PS3: con una mano pulsaremos las notas y haremos scratching, y con la otra tomaremos el control del Crossfader. Y, por supuesto, tiene opción para zurdos.

Ojito con el Crossfader y los cambios en las pistas. No están presentes en el modo fácil, así que tendrás tiempo para acostumbrarte.

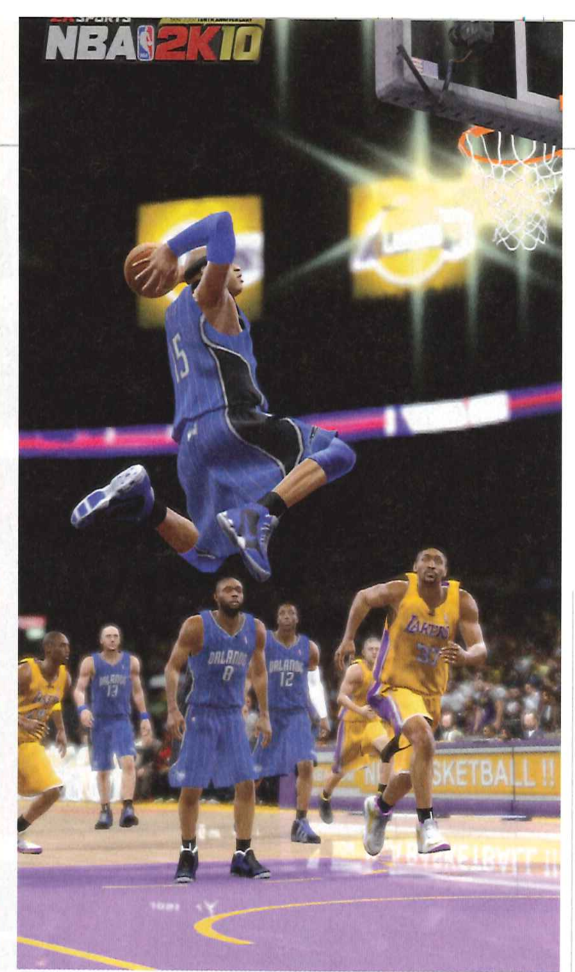
Claves

1 Uno de los últimos bombazos desvelados por Activision ha sido el fichaje de los franceses Daft Punk, que aparecen en el juego con su look robótico, por supuesto.

2 La ambientación es esencial en DJ Hero: juegos de luces, cambios de cámara y gente saltando como loca mientras pinchas. Lo del look a lo Chimo Bayo será cosa tuya.

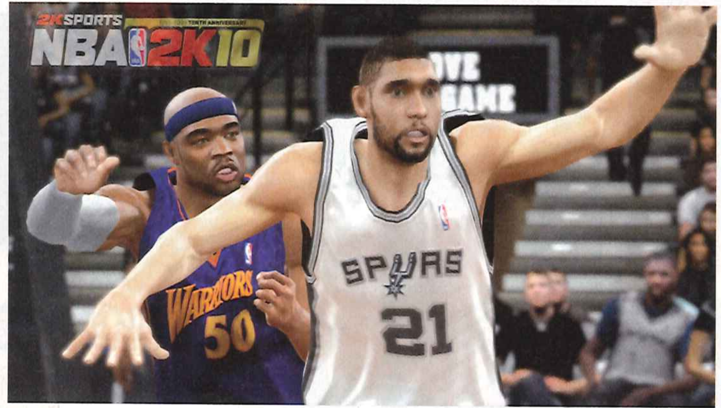


VERSIÓN BETA



A diferencia de la anterior entrega, en la que la versión española estaba protagonizada por José Manuel Calderón, este año se mantiene una imagen común. El jugador elegido es Kobe Bryant.







PRIMERA IMPRESIÓN



CHIP & CE

Las mejoras en la pintura, en busca de más realismo, son la baza con las que NBA 2K contrarresta la ausencia de jugadores FIBA de su rival.

Histeria fan ★★★★

Compañía **2K Sports**
Programador **Visual Concepts**
Género **Deportivo**

A LA VENTA EN OCTUBRE

NBA 2K10

La décima entrega de la saga incluye algún modo nuevo y modifica el juego bajo los tableros

Aunque parezca mentira, ya han pasado 10 años desde que la primera entrega de *NBA 2K* llegó al mercado en exclusiva para Dreamcast. Desde entonces, el programa se ha convertido en una referencia obligada dentro del baloncesto, destacando el realismo logrado sobre la cancha. Para conmemorar el décimo aniversario se ha preparado una edición especial, sólo disponible en Estados Unidos, en la que el juego se vende en una taquilla, similar a las de la NBA, que además incluye otros objetos, como pósters o figuras. Los usuarios españoles tendrán que conformarse con el formato habitual, que este año estará protagonizado por Kobe Bryant, rompiendo así con la presencia de jugadores españoles que habían ocupado las carátulas de la versión española desde *NBA 2K7*.

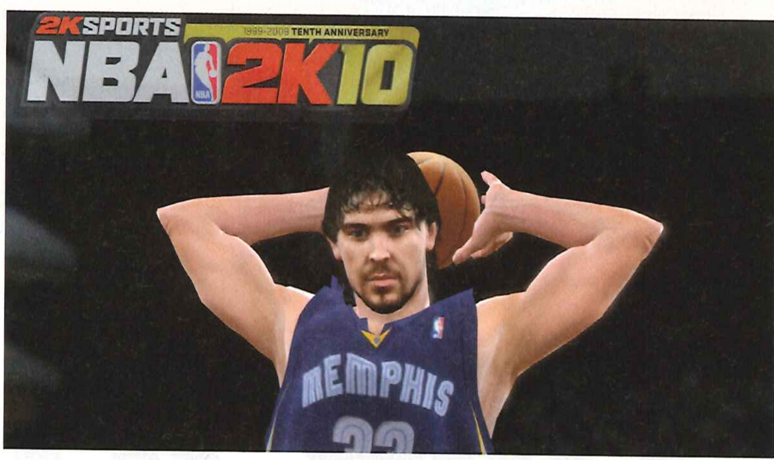
Al margen del aspecto promocional, la nueva entrega de **2K Sports** tiene como principal novedad la modificación del juego bajo los tableros. La configuración de los controles ha sido perfeccionada, ganando importancia los gatillos, que se convierten en elementos claves para realizar fintas, amagos y pivotes que mejoran el juego interior. La sensación de realismo también se basa en el mayor desarrollo de las animaciones y de la reproducción física de los jugadores. Para este último aspecto se ha empleado la misma herramienta utilizada en *GTA* (el denominado *ImageMetric*). En este sentido, la *beta* analizada nos ha permitido comprobar en primera persona la calidad lograda tanto en las estrellas, habitualmente muy conseguidas, como en otros jugadores. Como ejemplo, puede citarse a Marc Gasol, cuya caracterización es magnífica.

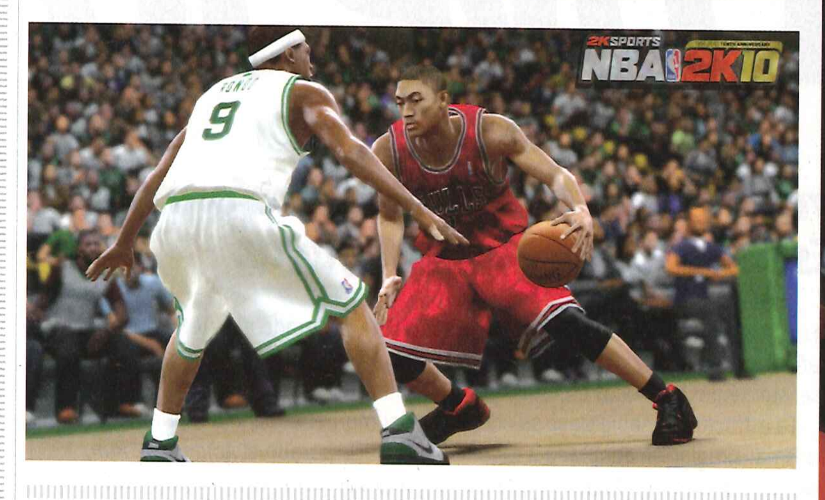
El realismo aumenta a medida que se profundiza en el control avanzado

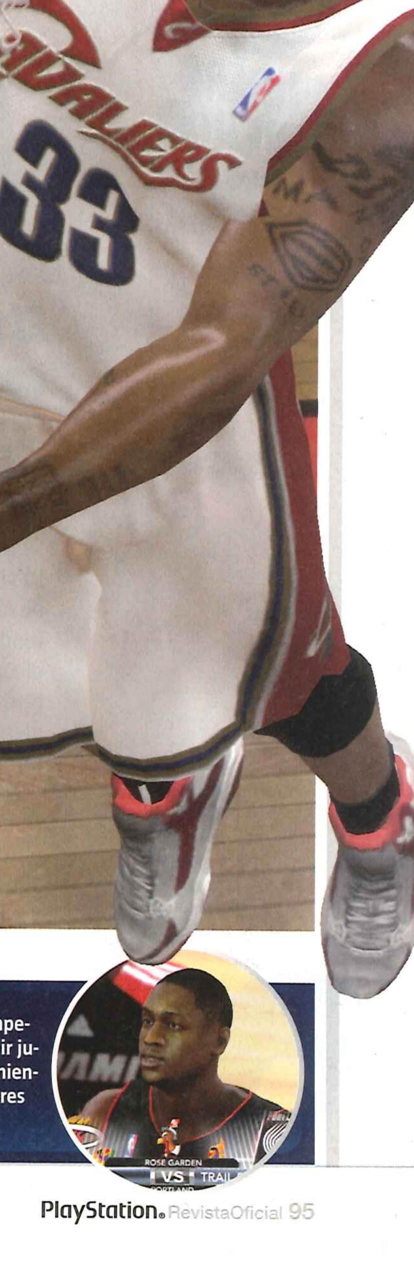
Por lo que respecta a las opciones, la principal novedad es la inclusión de un modo Historia, denominado *My Player*, con el que se recupera una de las opciones habituales en anteriores versiones. El principal inconveniente sigue siendo la ausencia de jugadores FIBA, que este año siguen apareciendo dentro de las selecciones nacionales recogidas en *NBA Live*. Frente a ello, **NBA 2K10** apuesta por un baloncesto muy realista, cuya verdadera dimensión se alcanza a medida que se profundiza en los sistemas y en el juego colectivo.



Las características físicas de los jugadores están muy conseguidas, especialmente para las grandes estrellas, como Pau, aunque el resto de jugadores está bastante logrado.







MODOS DE JUEGO

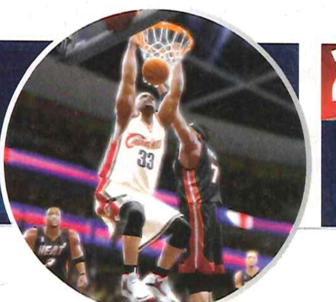
En las opciones, la principal novedad es la inclusión de un modo Historia en el que el reto es triunfar en la NBA. Se mantienen las opciones de la anterior entrega, incluido el interesante modo On-line.





Claves

1 Un año más, el programa apuesta por el realismo, para lo que se han realizado modificaciones tanto en el apartado gráfico como en el control avanzado.



2 Con respecto a la competencia, sigue sin incluir jugadores FIBA, manteniendo leyendas y jugadores actuales de la NBA.

VERSIÓN BETA



WIKI
La jugabilidad ha mejorado y sigue incluyendo las selecciones nacionales. El resto de cambios son escasos y, ¿dónde está el Be a Pro?

Sempiterno
★★★☆☆

Compañía
EA Sports
Programador
EA Canada
Género
Deportivo



NBA Live 10

El baloncesto de EA regresa con una pequeña reforma y con menos modos. Eso sí, España vuelve a jugar.

Igual me equivoco, pero me da a mí que este año la expectación por los juegos de básquet va a ser mayor que otros anteriores. La victoria de los *Lakers* en la NBA, de la que Pau Gasol fue pieza clave, unida a la participación de España en el *Eurobasket* de este año aumentarán muy probablemente las ventas de los juegos de baloncesto en esta nueva temporada.

NBA Live vuelve a partir este año como segundo clasificado en el pequeño *ranking* de juegos de este deporte. **EA Sports**, de momento, no ha conseguido dar con la clave en esta generación para desbancar del primer puesto a los *2K*. Y, a falta de la versión final, es posible que con ***NBA Live 10*** tampoco logre superarlo.

Con todo esto no quiero decir que estemos ante un mal juego de básquet, nada más lejos de la realidad. El problema es que, una vez más, los añadidos y cambios jugables no parecen ser suficientes, al menos en esta *beta*.

La estructura jugable sigue siendo la misma: simulación adaptada a todo tipo de jugadores con un toque de *arcade*. Se

Se han cambiado algunos controles, aunque la base es la misma de 2009

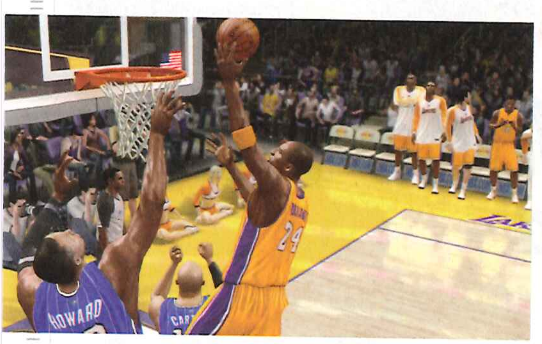
han cambiado algunos controles: ahora se puede hacer un *Alley Oop* con sólo pulsar triángulo -otra cosa es que salga bien-, e inexplicablemente el botón R2 ha dejado de servir para hacer los *Pick and Roll*, una jugada muy útil.

En cuanto a los modos de juego, las modificaciones también son mínimas. Se ha mejorado el sistema de ADN, se ha incluido la posibilidad de cambiar la atmósfera de los partidos en función del momento de la temporada y se ha incorporado el *Adidas Live Run*, una aplicación On-line para crear hermandades de jugadores y retar a otros usuarios. Nos encontramos, no obstante, con un problema gordo. Y es que, el modo *Be a Pro*, con muchas lagunas en 2009 pero que debería haber sido una de las principales bazas de este año, ha desaparecido por completo. No sabemos si aparecerá por sorpresa en la versión final aunque, sinceramente, no lo esperamos.

De nuevo, en lo que gana por goleada ***NBA Live*** a su principal rival es en el mimo al usuario europeo: comentarios en español (de Sixto y Daimiel), una cuidada representación y las selecciones FIBA, con nuestra España a la cabeza.



En la beta, la calidad gráfica era aceptable, aunque para nada perfecta. Si la versión final tiene la calidad de las repeticiones, chapó.







EL MENÚ DEL MODO DINASTÍA

Aquí pasarás gran parte de las horas de juego. El modo Dinastía sigue siendo muy parecido al del año pasado. Controlarás todos los aspectos de tu equipo, desde los entrenamientos hasta los fichajes. Nada nuevo pero, ¿qué tienen estos modos que nos hacen estar tan enganchados?







1 Las selecciones de la FIBA vuelven a ser uno de los principales alicientes de NBA Live. Aunque en la beta la plantilla de España no es exactamente la de ahora.



2 La selección de tiros es fundamental para ganar en el básquet. Es mejor lanzar con un tío malo que esté solo que jugársela con un crack presionado.







PS3
PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Su mecánica, demasiado dirigida a la chavalería y al público familiar, quizás eche para atrás a los fanáticos SW más viejunos.

Animadillo
★★★☆☆

Compañía **LucasArts**
Programador **Krome Studios**
Género **Acción**



Aquí podéis ver en plena acción a Obi Wan Kenobi y su padawan, Ahsoka Tano (quizás el personaje más detestable del universo SW, tras Jar Jar Binks).



Usa el sable láser y todo el poder de La Fuerza para reducir a los droides de la Federación de Comercio a pura chatarra.

Star Wars The Clone Wars
Héroes De La República

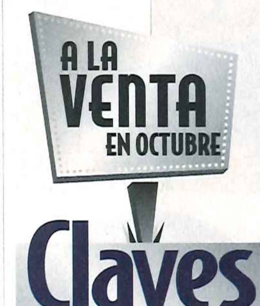
El destino de la República se decidirá en tu PlayStation 3

Aunque el núcleo duro de los *fans* de *Star Wars* (entre los que me incluyo) seguimos soñando con un nuevo título sobre la trilogía clásica, en **LucasArts** siguen empeñados en la explotación inmisericorde de las Guerras Clon, tomando como inspiración la reciente serie de animación.

Para los que conozcan el *show* animado, el gran aliciente de ***Héroes De La República*** es su trama, que sirve de puente argumental entre el final de la primera temporada y el arranque de la segunda. Volveremos a ver al carismático cazarrecompensas Cad Bane (una especie de Lee Van Cleef metálico), además del resto del reparto de la serie: Obi Wan, Anakin, Ahsoka Tano, Mace Windi y Kit Fisto. En solitario, o junto a un amigo en modo Cooperativo, podréis encarnar tanto a los *jedis* como a los clones de la República a través de una mecánica para todos los públicos que navega entre la acción, las plataformas y unas gotas de *shooter*.

De momento, nos han dejado probar unas cuantas misiones, que dejan a las claras que, aunque el juego pueda llegar a atraer a los fanáticos de *SW* talluditos, su jugador potencial es la chavalería y los becarios (al igual que sucede con la serie de TV). La jugabilidad *Family-Friendly* (así la ha bautizado la propia **LucasArts**) permite a grandes y pequeños ejecutar con bastante sencillez todo tipo de acciones, desde realizar saltos imposibles utilizando La Fuerza, a *hackear* droides de la Federación de Comercio, con sólo saltar sobre ellos.

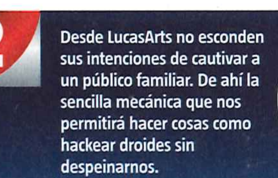
Esta nueva ración de *Star Wars* llegará a las tiendas a lo largo del mes de octubre, con textos y voces en castellano. Un mes después, lo hará la primera temporada de la serie en formato *Blu-ray* (y por descontado, en DVD) de la mano de **Warner Home Video**. Nos espera un otoño galáctico.



Claves

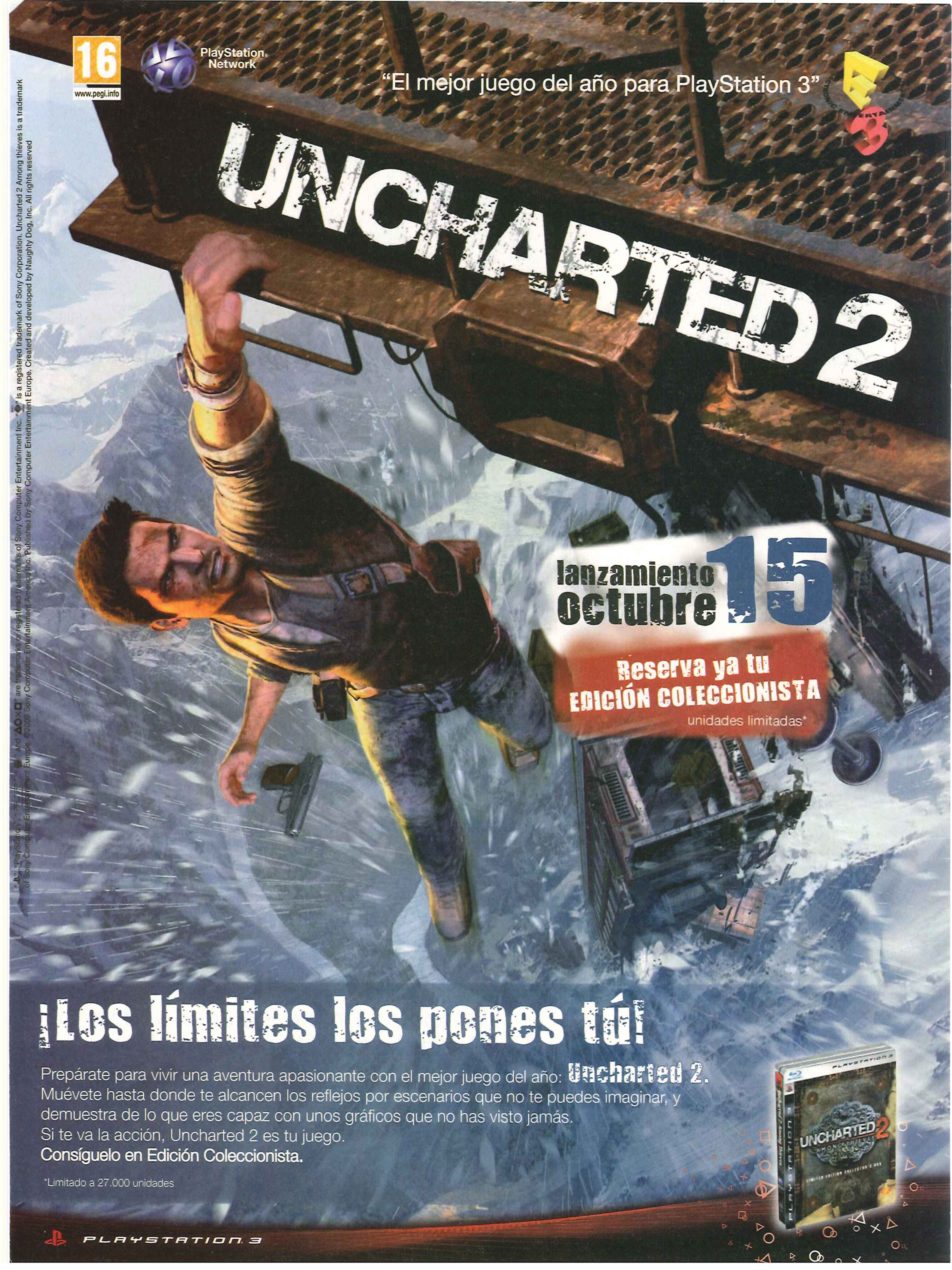
1 La trama de Héroes De La República se sitúa entre el final de la 1ª Temporada y el arranque de la 2ª. Podremos averiguar más cosas sobre el misterioso Cad Bane.





2 Desde LucasArts no esconden sus intenciones de cautivar a un público familiar. De ahí la sencilla mecánica que nos permitirá hacer cosas como hackear droides sin despeinarnos.




16
www.pegi.info
PlayStation Network
"El mejor juego del año para PlayStation 3"
UNCHARTED 2
lanzamiento octubre 15
Reserva ya tu EDICIÓN COLECCIONISTA
unidades limitadas*
¡Los límites los pones tú!
Prepárate para vivir una aventura apasionante con el mejor juego del año: Uncharted 2.
Muévete hasta donde te alcancen los reflejos por escenarios que no te puedes imaginar, y
demuestra de lo que eres capaz con unos gráficos que no has visto jamás.
Si te va la acción, Uncharted 2 es tu juego.
Consíguelo en Edición Coleccionista.
*Limitado a 27.000 unidades
PLAYSTATION 3
UNCHARTED 2

PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Lo más completo que este redactor se ha echado a la cara en términos de estudio musical portátil, sin descuidar la sencillez de uso.

Accesible ★★★★

Compañía **Rockstar**
Programador **Rockstar Leeds**
Género **Musical**

A LA VENTA **2** DE OCTUBRE



Beaterator

Conviértete en el rey del beat, el sample y el loop con la poderosa herramienta que Rockstar ha creado para PSP

Es seguramente la primera advertencia que hay que hacer con ***Beaterator***: no se trata de un juego al uso. Es, más bien, una herramienta de creación musical. Y, visto lo visto, muy poderosa, con una profundidad sorprendente y, al mismo tiempo con una accesibilidad envidiable.

En estrecha colaboración con el célebre productor y rapero Timbaland, **Rockstar** propone todo un estudio de música portátil para **PSP**, con una librería de cientos de *loops*, muchos de ellos aportados por el propio Timbaland y otros tantos generados por el equipo de **Rockstar Leeds**, quienes afirman que ***Beaterator*** es una respuesta al interés y la importancia que la compañía responsable de la serie *GTA* ha dado siempre a la música. Pero que sea una herramienta no significa que no permita jugar. De hecho, de las tres partes principales que componen ***Beaterator***, la más inmediata es *Live Play*, una especie de sesión *DJ* en vivo donde el juego permite que lancemos *loops* en directo desde ocho bancos, con cuatro *samples* o *loops* cada uno. La sesión comienza desde una canción-plantilla seleccionable, que carga los *loops* por defecto. Pero estos pueden cambiarse en cualquier momento desde la biblioteca. Es éste el modo que permite más jugueteo, y es algo parecido a tocar en directo. La sesión puede grabarse, y así pasaríamos a las partes más complicadas, pero también más jugosas del juego. Como *Studio Session*, donde podremos afinar volúmenes y un buen puñado de parámetros de cada *loop* usados en *Live Play*, preparando lo que serán las 8 pistas del auténtico meollo de ***Beaterator***: *Song Crafter*.

Éste es lo más parecido a los entornos que los más aficionados a la informática musical conocerán, como *Pro Tools* o *Cubase*: las pistas se aúnan junto a la línea de tiempo (agrupada en compases), de la canción, permitiendo modificar, añadir o suprimir lo que el usuario quiera. El control es simplísimo y por medio de un puñado de botones se pueden seleccionar partes de canciones, copiarlas y pegarlas donde convengan, ajustar secciones fuera de tiempo, añadir *loops* nuevos directamente desde la biblioteca o añadir efectos a cada una de las pistas. En resumen, una herramienta potentísima en la que aún debemos sumergirnos en profundidad.

Rockstar y Timbaland unen fuerzas en el estudio portátil más completo

CONVIERTE TU PSP EN UN ESTUDIO DE SONIDO PORTÁTIL



PERFILA TU GRABACIÓN. Después de hacer el gamba, en nuestro caso, o de lanzar samples y loops con soltura consiguiendo algo audible y coherente, en el caso de los usuarios más avezados, durante una sesión de Live Play, Studio Session permite ajustar parámetros de lo que será cada pista: volumen, swing, la posición en el espectro estéreo (pan), o seleccionar nuevas muestras.



CORRIGE Y CREA. Song Crafter, una vez habituados al interfaz de Beaterator, es el auténtico alma del juego. No sólo podemos corregir y manipular cada pista (es decir, cada instrumento), copiar, pegar loops, o añadir nuevos, sino que pueden añadirse efectos como reverb, delay, tremolo, phaser, overdrive y casi cualquier cosa que uno espera en un software musical.



TU GRANITO DE ARENA. Beaterator, además, permite grabar sonidos que luego podemos añadir a nuestras composiciones y almacenar en nuestra tarjeta de memoria para que entren a formar parte de la biblioteca de sonidos disponibles. Y, por supuesto, incorpora un editor de audio donde manipular la grabación, ajustarla, limpiarla y darle brillo y esplendor.



ENSALADILLA DE POTENCIÓMETROS. Aquí arriba vemos los controles del sintetizador que incorpora Beaterator para modificar y crear loops. Imponente para el profano, con tanto potenciómetro y nombre extraño, lo cierto es que es una muestra de la complejidad que puede alcanzar Beaterator, diseñado, anticipamos, con una suave pero profunda curva de dificultad.



PORROMPOMPERO. Cada loop de Beaterator puede ser modificado a nuestro antojo. Aquí vemos, por ejemplo, el Drum Crafter, una especie de caja de ritmos donde podremos manipular partes de batería. Algo tan sencillo como añadir, modificar o eliminar los golpes (esos puntos) que queramos en cada pista (parte de batería) y cada sección del compás.



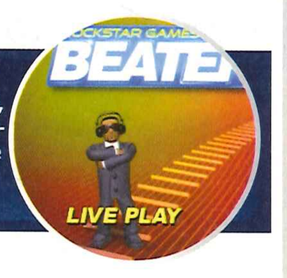
A LA RICA CORCHEA. ¡Será por falta de herramientas! Melody Crafter es otra de las partes para usuarios avanzados de Beaterator que nos permitirá componer las melodías que formarán algunos de nuestros loops de cosecha propia. Una opción evitará tocar notas fuera de escala, si así lo queremos. Otra muestra más de la profundidad sin olvidar la accesibilidad del juego.



1 Auspiciado por Timbaland, el juego ofrece plantillas de canciones y cientos de loops del propio artista para lanzar en directo o construir canciones en el estudio.



2 Live Play es lo que permitirá familiarizarse con el entorno, con la dinámica de la composición por loops y desfogarse un rato lanzando samples... y viendo qué pasa.



Buzón

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón)** **c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

Fotomatón



Nati Ferrera nos muestra al guapetón de su retoño, Pau, que con sólo 18 meses ya está aferrado al control pad y no lo suelta ni para comer.



Diego Ángel Gazo actualiza su colección y nos muestra una instantánea. Para la próxima vez... ¡que tus juegos lleguen a cubrir totalmente el sofá!

El récord del mes



Miguel García nos manda un récord por partida doble: 100% de trofeos en inFamous y... ¡su guapísima novia!

Samurai Shodown y la nueva generación

GABRIEL EDUARDO VISBAL. VÍA E-MAIL.

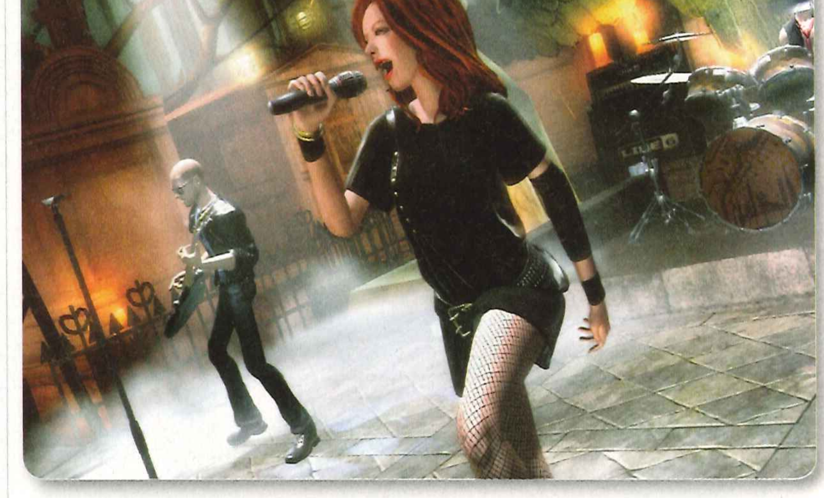
No entiendo cómo una saga de juegos de lucha con espadas tan bien lograda como *Samurai Shodown* aún no ha salido para niguna de las consolas de **Sony**.

Clásicos como *Street Fighter* o el mismo *King Of Fighters* han traspasado la barrera del tiempo para manifestarse en los excelentes juegos de los que gozamos ahora, pero el juego de lucha con espadas aún no ha recibido la atención y la importancia que se merece. Si *Street Fighter IV* se ve así de espectacular con todos los avances gráficos del momento, imaginaos cómo se vería un golpe especial de Ukio o Genjuro, o del famoso Haohmaru. Movimientos fluidos y logrados... Ojalá la tecnología actual se pusiera a disposición de esta saga, para mí, una de las más importantes del género de la lucha. Muchos seguidores de la saga, como yo, acudirían a comprarlo sin dudar un momento.

Guitar Hero... ¿sólo para heavies?

ADAM LEVINE. VÍA E-MAIL.

Me considero un amante de los videojuegos y de la música en general, casi desde que tengo uso de razón. Mi amor por la música de todo tipo me llevó a aficionarme al género musical desde los primeros títulos aparecidos para la primera **PlayStation**, como *BeatMania*, *Amplitude* o *Frequency*; he disfrutado de horas de *rock'n'roll* con *Guitar Hero* y *Rock Band* y, finalmente, he llegado a una conclusión: los juegos musicales están hechos para dos tipos de jugadores, los *heavies*



de toda la vida y los amantes de los grandes clásicos.

Si bien es cierto que el nuevo ***The Beatles Rock Band*** supone todo un soplo de aire fresco, hasta ahora ha sido imposible disfrutar de diferentes estilos musicales, ya que prácticamente todo lo que podíamos encontrar en los títulos musicales del mercado, con alguna excepción, era *rock*: *soft*, *hard*, *heavy*... pero, al fin y al cabo, *rock*.

Lo que me gustaría es que **Activision** y **Harmonix** echasen un vistazo a las listas de éxito actuales o a grupos de culto recientes a la hora de confeccionar los *tracklist* de sus próximos títulos. A ver, no estoy hablando ni mucho menos de incorporar canciones de David Bisbal o cualquier «politono» de esos que nos venden todos los días por la tele. Creo que hay grandes grupos que merecen un hueco en el género musical y que, además, darían mucho juego, como por ejemplo *Dave Matthews Band*, *Death Cab For Cutie*, *Cake*, *Wilco*... y por qué no, el mejor *pop* como el de *Maroon 5* o Gavin DeGraw también sería perfecto para disfrutar con varios amigos, formando una banda en casa.

Mientras espero a que algunas de las bandas mencionadas reciban el «tratamiento *Guitar Hero*», disfrutaré al máximo de ***The Beatles Rock Band***; «*All you need is looove...*».

Sociedad de consumo

LUIS ÁNGEL LLAMAS. VÍA E-MAIL.

Soy un jugón que empezó en esto con los ocho *bits* y que ha visto cómo los juegos y los gustos por ellos han ido evolucionando con el paso de los años. Junto a los juegos, considero esencial el disfrute de otros tipos de ocio como la música y el cine, cuyo destino y evolución parecen ir de la mano junto al sector lúdico... al menos en este país (aunque todo parece indicar que ocurre de forma global).

A lo que me refiero es a que con el paso de los años, el interés por un único juego (o, como he dicho, una película o un disco) va acortándose de forma dramática. Me explico: hace años, con las consolas de 16 *bits*, por ejemplo, se hacían muchos menos juegos y, aunque

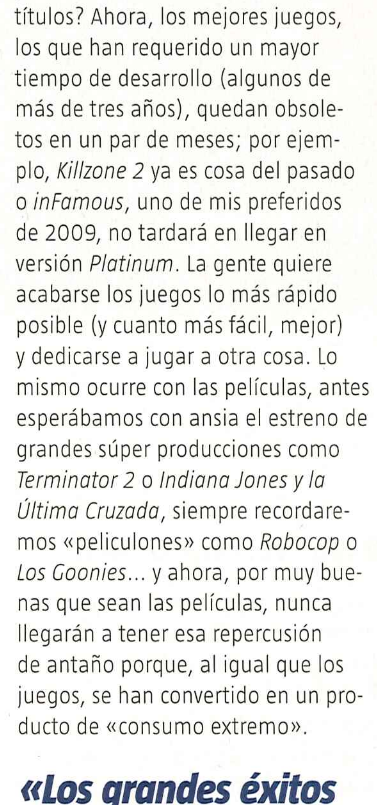
«Yo quiero un GH con canciones de Death Cab For Cutie, Wilco y Maroon 5»



★Enviado Espacial★

José Emilio ha investigado todas las posibilidades del nuevo firmware de PlayStation 3 y nos cuenta sus novedades:

Junto a las evidentes novedades en el XMB, como la nueva secuencia de arranque, las partículas de fondo y la inclusión de más accesos directos a la PlayStation Store, la actualización 3.0 trae alguna que otra sorpresa menos evidente: el stick analógico derecho servirá de «moviola» durante la reproducción de vídeo (al más puro estilo CinExin), podrás sacar el audio por HDMI y la salida digital óptica al mismo tiempo y contarás con la posibilidad de utilizar temas animados e imprimir páginas web desde el navegador con una impresora USB, entre otras muchas cosas.



también salían juegos malos, los grandes títulos llegaban al mercado para quedarse. ¿Quién no ha disfrutado durante meses con el mismo juego? ¿Acaso no nos esforzábamos por exprimir al máximo los mejores títulos? Ahora, los mejores juegos, los que han requerido un mayor tiempo de desarrollo (algunos de más de tres años), quedan obsoletos en un par de meses; por ejemplo, *Killzone 2* ya es cosa del pasado o *inFamous*, uno de mis preferidos de 2009, no tardará en llegar en versión *Platinum*. La gente quiere acabarse los juegos lo más rápido posible (y cuanto más fácil, mejor) y dedicarse a jugar a otra cosa. Lo mismo ocurre con las películas, antes esperábamos con ansia el estreno de grandes súper producciones como *Terminator 2* o *Indiana Jones y la Última Cruzada*, siempre recordaremos «peliculones» como *Robocop* o *Los Goonies*... y ahora, por muy buenas que sean las películas, nunca llegarán a tener esa repercusión de antaño porque, al igual que los juegos, se han convertido en un producto de «consumo extremo».

«Los grandes éxitos se consumen en poco más de dos meses»



¿SABÍAS QUE...

Sony ya está experimentando con versiones en 3D de los juegos para **PlayStation 3**? Durante la *IFA Consumer Electronics Show* de Berlín se ha mostrado una versión de *WipeOut HD* funcionando en una de las nuevas televisiones Bravia 3D. Se rumorea que una futura actualización de *firmware* podría habilitar las funciones tridimensionales en todos los juegos.

Los dos primeros *God Of War* llegarán en un mismo *Blu-ray* antes de navidades y serán compatibles con todas las **PlayStation 3**? Bueno, puede que sí lo supieras, pero lo que seguro no sabías es que **Konami** y **Capcom** también quieren resucitar sus viejas glorias a través del mismo sistema. Nosotros ya soñamos con *Devil May Cry Collection, Metal Gear Collection*...

Durante los primeros días de disponibilidad de la nueva **PS3** en Japón se ha superado el récord de ventas de la consola? En sólo tres días se vendieron 150.252 **PS3**, superando el récord de su lanzamiento en noviembre de 2006, cuando se vendieron 88.000 consolas en dos días... o, lo que es lo mismo, todo el *stock* disponible en aquel momento.

Uncharted 2 tendrá una edición especial? Vendrá en una caja metálica, incluirá dos armas doradas y dos *skins* especiales para el modo multijugador, dos postales y un tema para el *XMB* de **PS3**. Lástima que no sea como la edición americana, que incluye un libro de ilustraciones y una misteriosa daga...



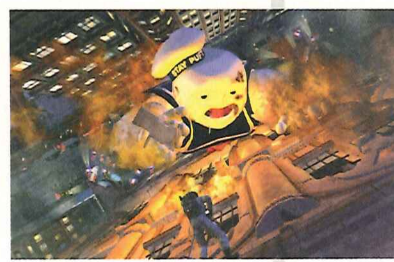
¡Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu gran oportunidad!



SOCOM: CONFRONTATION
ISMAEL SÁNCHEZ
VÍA E-MAIL



Estaba buscando un juego On-line interesante y encontre éste. No se puede decir que tenga unos gráficos muy buenos pero su control es genial. Hacer equipos y poder hablar con la gente hacen a este juego uno de los mejores de su género. Se lo recomiendo a todo amante de los *shooter*; no le decepcionará.



LOS CAZAFANTASMAS
DOCTOR BECKMAN
VÍA E-MAIL



Si disfrutaste en su día con las películas, te encantará el juego. Acción, humor, suspense... ¡y muchos sustos! Posee una calidad gráfica muy alta y un divertido sistema de control que te obligará a mover el Sixaxis para atrapar fantasmas.

THE BEATLES: ROCK BAND
RINGO STARR
VÍA E-MAIL



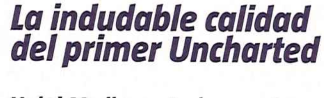
Nunca fui un gran fan de la banda de Liverpool, pero después de jugar al juego me he convertido en un adicto a la música de Los Beatles. Su modo Historia muestra los mejores momentos de la banda, el *tracklist* es perfecto y las armonías vocales son lo mejor que le ha pasado al género musical desde su nacimiento.

Consultorio

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



La aparición de la nueva PSPgo impulsa una «segunda juventud» de la portátil de Sony, que está apoyada por el lanzamiento de grandísimos títulos como Tekken 6, Soul Calibur: Broken Destiny y Gran Turismo.

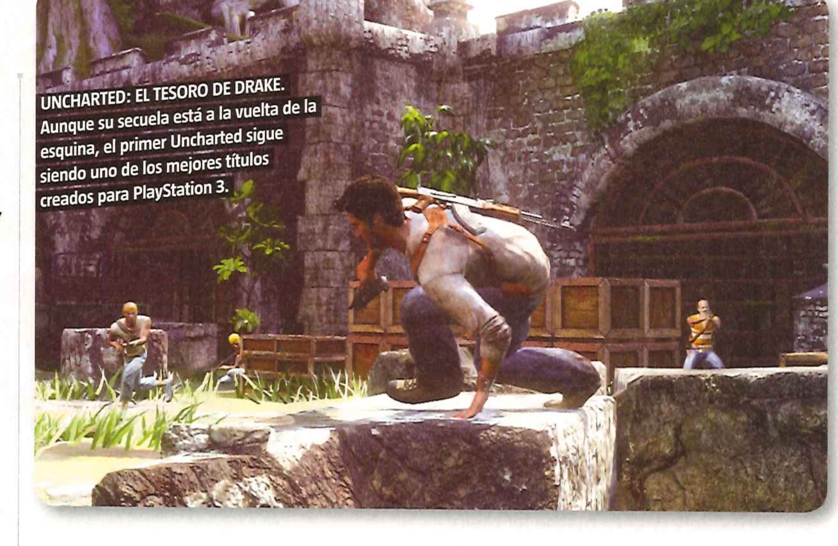


La indudable calidad del primer Uncharted

Hola! Me llamo Carlos y antes que nada felicitaros por la revista, que sigo desde hace tiempo. En segundo lugar, plantearos una serie de preguntas:
1 Estando cerca el lanzamiento de la segunda parte, ¿me recomendáis la compra del primer *Uncharted*?
2 ¿Sabéis si han anunciado una fecha exacta para el lanzamiento de *Heavy Rain* y de *God Of War 3*?
3 ¿Se va a realizar algún videojuego de *Sly Cooper* para PlayStation 3?
4 ¿Hay alguna noticia de un nuevo *Gran Turismo* o algún *Formula 1* para PlayStation 3?

CARLOS FIDALGO GARCÍA, VÍA E-MAIL.

1 Encarecidamente, aunque no tiene opciones On-line (una de las novedades de la segunda parte), el primer *Uncharted* sigue siendo uno de los mejores títulos aparecidos para **PS3**. Su argumento es muy bueno, está perfectamente doblado al castellano y mezcla de forma genial plataformas y exploración. Es uno de esos títulos que todo poseedor de **PS3** debería tener en su estantería.
2 Con respecto a ***Heavy Rain***, recientemente se ha confirmado de forma oficial su retraso hasta 2010; según **Quantic Dream**, el motivo es que la calidad del juego merece destacar por encima de la superpoblada oferta lúdica navideña, así que hasta los primeros meses de 2010 no podremos jugarlo. Poco más o menos ocurre con ***God Of War 3***, cuyo lanzamiento parece totalmente confirmado para marzo del próximo año.
3 Sus creadores han estado varios años enfrascados en el desarrollo del impresionante *inFamous*; puede que, después de un merecido descanso, retomen la saga de *Sly Cooper* para **PS3**... Aunque los que hemos jugado a *inFamous* hasta la saciedad prefiramos una secuela del título protagonizado por Cole McGrath.
4 Aunque se rumorea que la versión definitiva de ***Gran Turismo 5*** llegará al mercado antes de que acabe 2009, nosotros apostamos porque aparecerá a principios del próximo año, al igual que ***Formula 1 2010***, el simulador de conducción que está siendo desarrollado por **Codemasters** y que verá la luz (supuestamente) durante el primer trimestre de 2010.



UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE. Aunque su secuela está a la vuelta de la esquina, el primer Uncharted sigue siendo uno de los mejores títulos creados para PlayStation 3.

Dudas sobre PS3 Slim

Hola, soy Iván. Esta es la primera vez que os escribo y me gustaría que me contestáseis a lo siguiente:
1 He oído que el nuevo procesador de la nueva PS3 es mucho mejor que el de la consola original y que los juegos que salgan ahora funcionarán mejor en la nueva consola, ¿es eso cierto?
2 ¿En qué sentido es mejor el procesador de la nueva PS3 con respecto al de la PS3 original?

IVÁN PÉREZ GÓMEZ, VÍA E-MAIL.

1 El procesador de ambas consolas ha sido diseñado para tener exactamente el mismo



COMPARTIENDO INTERNET ENTRE ORDENADOR Y PS3

Me gustaría conectar mi PlayStation 3 a Internet a través de mi ordenador mediante un cable de red, pero no sé exactamente qué pasos debo seguir para hacerlo correctamente.

ALLEN D'ANGELO, VÍA E-MAIL.

Todo depende del sistema operativo y del ordenador que tengas; tanto con PC como con MAC es de lo más sencillo, aunque dependiendo del sistema instalado tendrá un nombre u otro. Lo primero que deberás hacer es conectar tu **PS3** a tu *router* o, si no tienes, directamente al cable de red de tu ordenador a través de un cable «de par cruzado» (pídelo así en cualquier tienda de informática). Una vez conectada la consola, busca en el Panel de Control de tu sistema las opciones de red e investiga un poco hasta encontrar la opción de compartir la conexión a Internet. Una vez activada dicha opción, tu **PS3** debería conectarse sin problemas.

rendimiento. Después de extensas comparativas entre la **PS3** original (60 GB) y la nueva **PS3**, se ha descubierto que la nueva consola ha mejorado ligerísimamente algunas cargas e instalaciones de juegos, pero se debe únicamente a la velocidad algo más alta del disco duro de 120 GB que incluye la consola nueva. La potencia gráfica y de proceso es exactamente la misma en las dos **PS3**.

2 El procesador de la nueva **PS3** ha sido creado con tecnología de 45nm... o lo que es lo mismo, es más pequeño, consume bastante menos energía y, lo mejor de todo, produce menos calor.

Internet móvil en PlayStation 3

Es la segunda vez que os escribo y tengo una PS2, una PS3, una PSP... y un par de dudas. Ahí van:

1 Tras oír que va a salir *GTA: Chinatown Wars* para PSP, ¿cuál será su precio estimado?

2 ¿Se puede poner Internet móvil en la PlayStation 3?

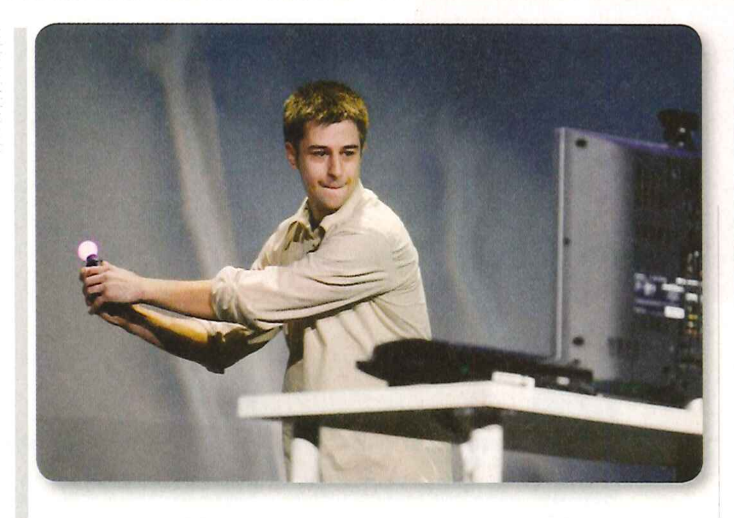
3 ¿Qué *sandbox* me recomendáis para PS3 y PSP?

PEDRO SOLANS, VÍA E-MAIL.

1 El juego llegará el día 23 de octubre a un precio de 39,99 €.

2 De forma directa -conectando un módem 3G de cualquier compañía a la consola- no funciona, ya que la consola carece de controladores compatibles con dichos módems. La única forma de aprovechar una conexión a Internet móvil es conectando el módem a un ordenador y compartiendo la conexión a Internet del ordenador con tu **PS3**. A la izquierda, en la *Tecnoduda*, te explicamos cómo hacerlo.

3 Una de las mayores sorpresas en el género de la temporada es ***inFamous***. En **PSP** no encontrarás nada mejor que los títulos de la saga *GTA*.



EL TEMA DEL MES

¿Qué opinas sobre el control gestual presentado en el E3?

La combinación con el *Sixaxis* puede ser genial

JAVI SANZ. VÍA E-MAIL.

Junto a la demostración realizada en el pasado E3, en la que se mostraban muchas de las posibilidades de las «varitas mágicas» para PlayStation 3, me vienen a la mente un montón de posibilidades para el futuro sistema de control gestual.

He pensado que la mejor forma de integrar el control gestual con los grandes títulos de PS3 (sin caer en el terreno *casual* y simplón de otros sistemas) es uniéndolo de algún modo al *Sixaxis*. Al igual que existe un teclado que va unido al mando de PS3, se podría conectar los sensores en el *Sixaxis* para completar el sistema de control definitivo.

Así, podríamos utilizar los *sticks* analógicos y los botones para disfrutar de títulos «clásicos», que podrían estar aderezados con niveles o situaciones en los que tendríamos que utilizar los acelerómetros del *Sixaxis* y, como colofón, el nuevo sistema de control gestual. ¿Imagináis un nuevo *Metal Gear* con el mencionado sistema de control incluido? Apuntar y disparar, las llaves *CQC*... sería un sueño hecho realidad.

El mercado es el que impone las modas

«JOHNNY FIVE». VÍA E-MAIL.

Si hay algo que siempre me gustó de Sony es que, desde hace muchos años, han sido ellos los que han marcado las pautas, los que han impuesto las tendencias en el mundo del videojuego. Tras el éxito obtenido por Wii y su control gestual, vi con buenos ojos que PS3 se mantuviera al margen del mercado *casual* basado en la simplicidad y continuase en su línea, con juegos clásicos de indiscutible calidad. Por desgracia, es el mercado el que ahora impone las modas en el terreno de los videojuegos y PS3 acabará subiéndose al carro del control gestual; sólo espero que lo haga con su inconfundible y original estilo propio.

Nuevo tema del mes para el nº 106.

«Al fin se ha puesto a la venta la nueva PS3. ¿Crees que se podría haber mejorado más aún en diseño o posibilidades?»



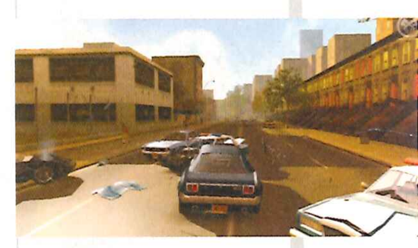
¿PSPgo acabará con los UMD?

Aunque los juegos para la nueva portátil de **Sony** se distribuirán de forma digital, todos los nuevos títulos seguirán saliendo también en formato UMD, para que los poseedores de **PSP** en cualquiera de sus diferentes versiones «clásicas» puedan seguir disfrutando.



¿Saldrá Indiana Jones en PS3?

Han pasado casi tres años desde que **LucasArts** mostrase el primer tráiler del juego (que supuestamente saldría junto a la última película) y, aunque sus desarrolladores lo niegan, todo parece indicar que el proyecto se ha cancelado. Ojalá nos equivoquemos.



¿Saldrá un nuevo Driver para PS3?

Tras la aparición de *Parallel Lines*, los derechos de la saga fueron comprados a **Atari** por **Ubisoft**, que confirmó el desarrollo de una nueva entrega en 2006. El pasado abril, **Ubi** registró el nombre *Driver: The Recruit*, aunque no hemos visto aún nada del juego.

T!ps





EL UNIVERSO FINAL FANTASY EN PSP...



EL AÑEJO
FINAL FANTASY VII
(SQUARESOFT)
Siempre que hablamos de él las palabras sobran. ¿Qué vamos a decir de Final Fantasy VII que no se sepa? Quizá, que te lo puedes bajar de la Store.



EL REJUVENECIDO
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
(SQUARE-ENIX)
La precuela de Final Fantasy VII que nos resolvió algunas incógnitas sobre el pasado de Zack y Cloud. Atípico pero de calidad.



EL NOVEDOSO
DISSIDIA: FINAL FANTASY
(SQUARE-ENIX)
Un héroe y un villano de cada Final Fantasy hasta el X se reúnen en este juego para darse tortazos. ¿Tidus contra Kefka? ¡Mola!



1 (=) RESISTANCE RETRIBUTION
evaluación 9,3
La saga Resistance debuta en la portátil con una jugabilidad en tercera persona y una emocionante historia entre los dos títulos de PS3.
Sony C.E. 39,95€. +16 años jugado☐

2 (N) DISSIDIA FINAL FANTASY
evaluación 9,2
Los mejores héroes y villanos de todos los Final Fantasy en un único juego y a torta limpia, un sueño para el aficionado.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado☐

3 (=) MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE
evaluación 9,0
Las cacerías monstruosas que tanto éxito cosechan en Japón vuelven a Europa.
Capcom. 39,95€. +12 años jugado☐

4 (↑) CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
evaluación 9,4
La precuela de Final Fantasy VII nos pondrá en la piel de Zack. Una maravilla técnica y jugable.
Square Enix. 29,95€. +16 años jugado☐

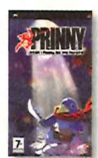
5 (N) SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
evaluación 9,1
Los duelos en espada más famosos ahora se disputan en PSP. Lo mejor, la inclusión de personajes tan importantes como Kratos.
Ubisoft. 29,95€. +16 años jugado☐



6 (N) NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 8,3
La mítica saga de coches de EA vuelve a nuestra portátil. A diferencia de la versión de PS3, Shift para PSP apuesta por el arcade.
EA. 39,95€. +12 años jugado☐



7 (=) GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
evaluación 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años jugado☐



8 (=) PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?
evaluación 8,8
Los simpáticos pingüinos de Disgaea llegan a PSP en un exigente plataformas.
Digital Bros. 39,95€. +7 años jugado☐



9 (=) BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
evaluación 8,0
¿Piensas que Zapatero es un actor de telenovela? ¿O que la capital de Álava es Tomelloso? ¡Entonces necesitas jugar a este Buzz!
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado☐



10 (=) ROCK BAND UNPLUGGED
evaluación 8,9
La saga musical de Harmonix se hace portátil con nuevos temazos y grupos. Desde Jackson 5 a Blink 182.
EA. 39,95€. +3 años jugado☐



LOS MÁS VENDIDOS

1. **CODE LYOKO** (MINDSCAPE)
2. **NFS CARBONO: DOMINA LA CIUDAD** (EA-PLATINUM)
3. **FIFA 09** (EA SPORTS)
4. **LOS SIMPSON** (EA-PLATINUM)
5. **SMASH COURT TENNIS 3** (NAMCO)
6. **PACK GTA: LIBERTY CITY STORIES + VICE CITY STORIES** (ROCKSTAR)
7. **NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES** (NAMCO BANDAI-PLATINUM)
8. **MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE** (CAPCOM)
9. **G.O.W.: CHAINS OF OLYMPUS** (SONY C.E.-PLATINUM)
10. **MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX** (ROCKSTAR)



EL MEJOR DE...


AVENTURA ACCIÓN
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
19,95€ +18


CONDUCCIÓN
NFS SHIFT
EA
39,95€ +12


LUCHA
DISSIDIA FINAL FANTASY
SQUARE-ENIX
39,95€ +12


RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
29,95€ +16


SHOOTER
RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16


DEPORTES
PES 2009
KONAMI
19,95€ +3


PUZZLE
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS



PRINNY
THE ELF



ROCK BAND UNPLUGGED
NEMESIS


PATAPON 2
ANNA



NEED FOR SPEED SHIFT
LAST MONKEY



BUZZ! ¿QUÉ SABES DE TU PAÍS?
DE LUCAR



GOD OF WAR C.O.O.
LUCKY



DISSIDIA FINAL FANTASY
LLOYD



FINAL FANTASY VII
WIKI

LA ESTADÍSTICA
LOS MEJORES DEL VERANO...

Ningún verano es prolífico en grandes lanzamientos, pero éste ha sido incluso más flojo de lo normal. Afortunadamente ha habido joyitas que hemos podido disfrutar en los meses de calor, algunos recién salidos del horno. Para nosotros éstos son los mejores:




LLOYD
No suelta su PSP durante horas para jugar a rol japonés del bueno.



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII. Descubre qué ocurrió antes de la locura de Sephirot y cómo se conocieron Zack y Cloud. **Square-Enix. 29,95 € +16**



MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE. Disfruta la saga que hace que los japoneses se vuelvan locos y hagan quedadas multitudinarias. **Capcom. 36,95 €. +12**



DISSIDIA FINAL FANTASY
Vive la magia de los mejores héroes y villanos del universo Final Fantasy en este épico juego. **Square-Enix. 39,95 €. +12**

PS3



CLÁSICOS VITAMINADOS EN PS3



BIOMECÁNICO
BIONIC COMMANDO
(CAPCOM)
20 años después Nathan Spencer volvió, esta vez en 3D. Recomendable tanto para los que disfrutaron en su día del clásico como para los nuevos jugones.



ANTIFASCISTA
WOLFENSTEIN
(ACTIVISON)
El shooter de los 90 por fin tiene su esperado remake, o secuela. Esta vez sin Hitler, pero ¿a quién no le apetece cargarse a unos cuantos nazis?



JURÁSICO
TUROK
(BUENA VISTA GAMES)
El último Turok, el primero de nueva generación nos vuelve a dejar hacer lo que más nos gusta, aniquilar dinosaurios sin piedad ninguna.



1 N
FIFA 10
evaluación 9,5
Si el año pasado FIFA se hizo con la corona de rey del fútbol videojueguil, este año va por buen camino para revalidar el título.
EA Sports. 69,95€. +3 años jugado☐



2 N
NEED FOR SPEED SHIFT
evaluación 9,5
Nueva entrega de NFS para PS3, más ambiciosa que nunca y con un toque de simulador que le hace mucho más interesante.
EA. 69,95€. +3 años jugado☐



3 =
BATMAN ARKHAM ASYLUM
evaluación 9,3
El esperado regreso del Caballero Oscuro está destinado a convertirse en la mejor aventura de la temporada.
Eidos. 59,95€. +18 años jugado☐



4 N
COLIN MC RAE DIRT 2
evaluación 9,2
El homenaje de Codemasters al fallecido piloto británico es el mejor juego de carreras off-road del año.
Codemasters. 59,95€. +12 años jugado☐



5 ↓
LITTLE BIG PLANET
evaluación 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado☐



6 N
GUITAR HERO 5
evaluación 9,2
Los años pasan pero Guitar Hero sigue al pie del cañón. Con su quinta entrega promete seguir reventando altavoces.
Activision. 69,95€. +12 años jugado☐



7 N
THE BEATLES: ROCK BAND
evaluación 9,1
En Harmonix querían hacer su particular homenaje a la banda de Liverpool y lo han conseguido. ¡Sus grandes temazos juntos!
EA. 69,95€. +12 años jugado☐



8 ↓
KILLZONE 2
evaluación 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helghast. Ciencia-ficción e hiperrealismo, todo en uno.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado☐



9 ↓
INFAMOUS
evaluación 9,2
Un repartidor con poderes eléctricos en una enorme ciudad devastada. ¿Eres héroe o infame?
Sony C.E. 69,95€. +16 años jugado☐



10 N
IL-2 STURMOVIK: BIRDS OF PREY
evaluación 8,8
Las mejores batallas aéreas de la II Guerra Mundial por fin en PS3. Bienvenido a la edad dorada de la aviación militar.
505 Games. 59,95€. +7 años jugado☐

EL MEJOR DE...





AVENTURA ACCIÓN
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€ +18



CONDUCCIÓN
NFS SHIFT
EA
69,95€ +3



LUCHA
STREET FIGHTER IV
CAPCOM
59,95€ +12



RPG
FALLOUT 3
ATARI-BETHESDA
34,95€ +18



SHOOTER
KILLZONE 2
SONY C.E.
49,95€ +18



DEPORTES
FIFA 10
EA SPORTS
69,95€ +3



ON-LINE
KILLZONE 2
SONY C.E.
29,95€ +18

NUESTROS FAVORITOS



BATMAN ARKHAM ASYLUM
THE ELF

BATMAN ARKHAM ASYLUM
NEMESIS



MINI NINJAS
ANNA



NEED FOR SPEED SHIFT
LAST MONKEY



PRO EVOLUTION SOCCER 2010
DE LÚCAR



RATCHET & CLANK ARMADOS HASTA LOS DIENTES
LUCKY



COLIN MCRAE DIRT 2
LLOYD



BATMAN ARKHAM ASYLUM
WIKI

LOS MÁS VENDIDOS

1. **BATMAN ARKHAM ASYLUM** (EIDOS)
2. **FALLOUT 3** (BETHESDA)
3. **WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009** (THQ)
4. **KILLZONE 2** (SONY C.E.)
5. **WOLFENSTEIN** (ACTIVISION)
6. **GTA IV** (ROCKSTAR)
7. **RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO + DUALSHOCK 3** (SONY C.E.)
8. **COD 4: MODERN WARFARE ED. JUEGO DEL AÑO** (ACTIVISION)
9. **ASSASSIN'S CREED** (UBISOFT-PLATINUM)
10. **RESISTANCE 2** (SONY C.E.)

GAME

DESCARGA DEL MES

DEMO DE FIFA 10

Ya está disponible en PlayStation Store la esperadísima demo de FIFA 10, que te dejará elegir entre FC Barcelona, Bayern Munich, Chelsea, Juventus, Olympique de Marsella y Chicago Fire para disputar un partido de dos tiempos de 3 minutos en el estadio FIWC. ¿A qué esperas para descargártela?

WIKI

Necesita urgentemente jugar a estos tres juegos de PS3 o le dará un síncope.



DRAGON AGE: ORIGINS. Lo confieso, junto con los deportivos, mi género favorito es el rol. Y Dragon Age parece tener todo lo que puede desear un buen rolero. **EA. Noviembre 2009.**



ASSASSIN'S CREED 2. Como a muchos, a mí me decepcionó la primera parte, pero también me enganchó desde el principio. Si lo mejoran, Assassin's 2 será brutal. **Ubisoft. Noviembre 2009.**



MAFIA II. Ya dije hace varios meses en estas mismas líneas que esperaba este juego con ansia. Lo único que ha cambiado es el retraso que lleva. **Take 2. Primavera de 2010.**







EL CASTILLO DE HOGWARTS EN NUESTRA PS2...



ALQUÍMICO
HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
(ELECTRONIC ARTS)
El último juego de Harry Potter nos obliga a trabajar con la alquimia más que en ninguna otra edición.



OSCURO
HARRY POTTER Y LA ORDEN DEL FÉNIX
(ELECTRONIC ARTS)
Nuevo curso, nuevos problemas para Harry Potter. El malvado Voldemort es más poderoso y Harry tiene que hacerle frente.



COMPETITIVO
HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
(ELECTRONIC ARTS)
Lanzado en 2005, nos llevó a participar en el Torneo de los Tres Magos para premiar al mejor mago joven del mundo.



1
FIFA 09
evaluación 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 19,95€. +3 años jugado ☐



2
PES 2009
evaluación 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio.
Konami. 29,95€. +3 años jugado ☐




3
ODIN SPHERE
evaluación 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square-Enix. 39,95€. +12 años jugado ☐




4
PERSONA 4
evaluación 9,0
El último juego de rol de Atlus mantiene la misma esencia de toda la saga pero con una nueva e inquietante historia.
Square-Enix. 29,95€. +16 años jugado ☐



5
WIPEOUT PULSE
evaluación 8,5
La mítica saga de conducción de naves llega a PS2 con un estupendo port que trae la misma velocidad de siempre.
SONY C.E. 39,95€. +3 años jugado ☐



6
SINGSTAR POP 2009
evaluación 8,2
Singstar sigue creciendo. Pop 2009 te trae una selección de 30 temas del mejor pop nacional e internacional del momento.
Sony C.E. 29,95€. +12 años jugado ☐



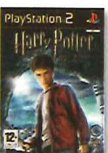
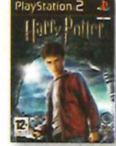
7
MANA KHEMIA: ALCHEMISTS OF AL-REVIS
evaluación 8,4
RPG clásico en dos dimensiones con un argumento cautivador y mucho por descubrir.
Digital Bros. 39,95€. +12 años jugado ☐



8
NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4
evaluación 8,3
52 luchadores y nuevos modos de juego para el último título del anime.
Namco Bandai. 29,95€.+12 años jugado ☐



9
DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD
evaluación 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores para la nueva entrega DBZ.
Namco Bandai. 44,95€. +12 años jugado ☐

10
HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE
evaluación 8,5
De vuelta a Hogwarts a descubrir el pasado de Voldemort y divertirnos mientras tanto.
EA Games. 39,95€. +12 años jugado ☐

LOS MÁS VENDIDOS

1. **BOLT** (DISNEY)
2. **PACK GTA TRILOGY: GTA III + GTA VICE CITY + GTA SAN ANDREAS** (ROCKSTAR)
3. **FIFA 09.** (EA SPORTS-PLATINUM)
4. **SPLINTER CELL: CHAOS THEORY** (UBISOFT)
5. **HANNA MONTANA: ÚNETE A SU GIRA MUNDIAL** (ATARI)
6. **GOD OF WAR II** (SONY C.E.-PLAT)
7. **GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER** (UBISOFT)
8. **WALL-E** (THQ)
9. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
10. **STAR WARS: BATTLEFRONT 2** (LUCAS ARTS-PLATINUM)

GAME



A QUÉ JUEGA ... María Villalón

EL MEJOR DE...











AVENTURA ACCIÓN	CONDUCCIÓN	LUCHA	RPG	SHOOTER	DEPORTES	PARTY GAMES
SILENT HILL ORIGINS KONAMI 29,95€ +18	WIPEOUT PULSE SONY C.E. 39,95€ +3	NARUTO ULTIMATE NINJA 3 BANDAI NAMCO 29,95€ +12	ODIN SPHERE SQUARE ENIX 19,95€ +12	BLACK EA GAMES 19,95€ +16	FIFA 09 EA SPORTS 19,95€ +3	SINGSTAR QUEEN SONY C.E. 29,95€ +12

NUESTROS FAVORITOS

PERSONA 4	GOD HAND	HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE	AR TONELICO II	GTA III	SHADOW OF THE COLOSSUS	PERSONA 4	SINGSTAR CLÁSICOS
THE ELF	NEMESIS	ANNA	LAST MONKEY	DE LÚCAR	LUCKY	LLOYD	WIKI

SINGSTAR

La ganadora de Factor X, que saca nuevo disco (Los Tejados donde fuimos más que amigos), confiesa que le encanta jugar a SingStar y que la canción que jamás se cansa de cantar es Torn de Natalie Imbruglia.

NEMESIS

Cree que God Hand es lo mejor que ha dado PS2 en los últimos tres años por...



LA AMBIENTACIÓN A LO «PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE». Un héroe recorriendo un mundo apocalíptico, enemigos de tamaño XXL, brutalidad gratuita. No es Hokuto No Ken, pero casi.



ENEMIGOS CHIFLADOS. Enanos que parodian a los Power Rangers, coristas masculinos, un gorila disfrazado de luchador de catch (¡que resulta ser un tío!), el demonio Elvis...



AZOTES Y OTROS ATAQUES DESTERNILLANTES. ¿Para qué despedazar a un enemigo, si puedes mofarte de él? Desde taconazos en las gónadas hasta azotar desde el regazo, todo es una risa...



DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS

CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

Plataforma	Juego	PVP recomendado	Lector PlayStation Revista Oficial - España
PS3	COLIN MCRAE DIRT 2	59,95 €	54,95 €
PS3	MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 2	69,95 €	64,95 €
PS3	MINI NINJAS	49,95 €	44,95 €
PS2	MOTORSTORM ARCTIC EDGE	39,95 €	34,95 €
PSP	IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY	39,95 €	34,95 €

AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE — APELLIDOS — EDAD

DIRECCIÓN — Nº — PISO

POBLACIÓN — PROVINCIA — CÓDIGO POSTAL

TELÉFONO — NIF — E-MAIL

CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE OCTUBRE DE 2009

PlayStation Revista Oficial - España | GAME | CENTRO MAIL



¿Cómo se llama la ciudad donde transcurre la acción de inFamous?

A) Gimborella City **B) Villarrobledo** **C) Empire City**

¡PARTICIPA!

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer te invitan a conseguir fantásticos premios exclusivos de inFamous para PS3. Si quieres entrar en el sorteo de uno de los 5 lotes de zapatillas personalizables, juego y camiseta o 7 lotes de juego y camiseta, envíanos un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de octubre de 2009.

REGALAMOS

5

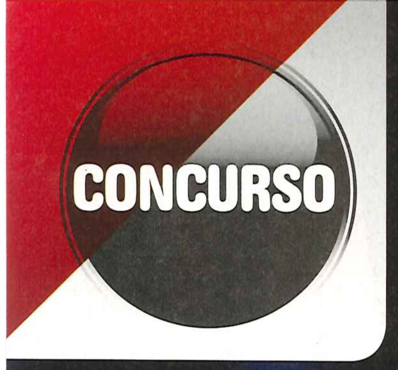
PARES DE ZAPATILLAS PUMA PERSONALIZADAS POR EL USUARIO

INFAMOUS ©2007 SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA INC. PUBLISHED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE. DEVELOPED BY SUCKER PUNCH PRODUCTIONS, LLC. ALL RIGHTS RESERVED.

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra infamps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: infamps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de octubre de 2009.



¡PARTICIPA!

Activision Blizzard y PlayStation Revista Oficial te invitan a conseguir 15 espectaculares lotes oficiales de Wolfenstein para PS3. Si quieres optar a uno de los 15 packs de juego + camiseta que sorteamos, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de octubre de 2009.

REGALAMOS 15 JUEGOS + CAMISETAS



WOLFENSTEIN™ © 2009 ID SOFTWARE LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY ACTIVISION PUBLISHING, INC. UNDER LICENSE. WOLFENSTEIN, ID AND RELATED LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF ID SOFTWARE LLC IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ZENIMAX IS A REGISTERED TRADEMARK OR TRADEMARK OF ZENIMAX MEDIA INC. IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL RIGHTS RESERVED. ACTIVISION IS A REGISTERED TRADEMARK OF ACTIVISION PUBLISHING, INC. ALL RIGHTS RESERVED. '2', 'PLAYSTATION' AND 'PLAYSTATION' ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, WINDOWS, EL BOTÓN INICIO DE WINDOWS VISTA, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE Y LOS LOGOTIPOS DE XBOX SON MARCAS COMERCIALES DEL GRUPO MICROSOFT Y 'GAMES FOR WINDOWS' Y EL LOGOTIPO DEL BOTÓN INICIO DE WINDOWS VISTA SON UTILIZADOS CON LICENCIA DE MICROSOFT. TODAS LAS DEMÁS MARCAS COMERCIALES Y NOMBRES DE MARCA PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS TITULARES. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

¿Cómo se llama el protagonista de Wolfenstein?

A) B.J. Blazkowicz B) Gimpero C) Jonaso Arden

¿Cómo participar?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra wolfps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: wolfps A





PLAYSTATION 3

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.Fecha límite: 14 de octubre de 2009.



Moda
Vístete como un luchador de KOF

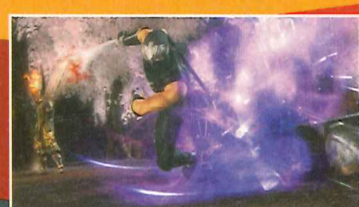
Tecnología
¡La nueva PSPgo llega a las tiendas el 1 de octubre!

Música
Pereza: de músicos a ideólogos de los videojuegos

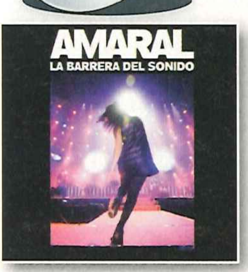
Rincón del Jugón

Ninja Gaiden Sigma 2 sale a la venta el 2 de octubre en una Edición Coleccionista que, entre otras cosas, incluye un CD con la banda sonora original del juego para que puedas escucharla siempre que quieras track por track.





Te recomendamos



AMARAL
La barrera del sonido

★★★

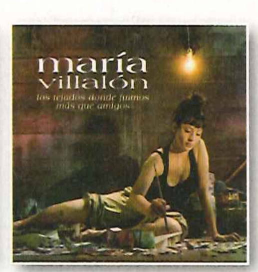
Para fan, fanáticos del dúo zaragozano. El *Blu-ray* ofrece el concierto *Gato NegroDragón Rojo* que dio en Madrid, en el Palacio de los Deportes. La alta definición tanto del audio como de la imagen hace de su actuación en directo todo un *must have*. *Kamikaze, Tarde de domingo rara, Resurrección* y así hasta 28 grandes éxitos. Además, incluye extras como *Tras el telón* y *Horas antes*. / **EMI**



VANESA MARTÍN
Trampas

★★★★

Lo íntimo del piano y lo grandioso de los violines mezclado con guitarras rockeras y una voz a veces andaluza, a veces popera. ***Trampas*** es así, un disco de fusiones que encuentra un sitio en cada alma que lo escucha ya sea por su diversidad de estilos, como por su amplia variedad armónica y sonora. No la pierdas de vista, Vanesa Martín dará mucho que hablar. / **Warner**



MARÍA VILLALÓN
Los tejados donde...

★★★

... fuimos más que amigos así es como se titula el segundo larga duración de la ganadora del concurso *Factor X*. Dejando atrás las letras y melodías folclóricas (todo un acierto, sin duda) reaparece con una imagen, sonido y voz más juvenil (a lo *Ella Baila Sola*). Ahora María acaricia el pop en canciones tan pegadizas como *La Lluvia* o *Cansado de girar*. / **Sony Music**



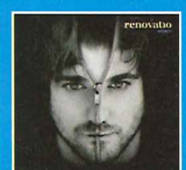
FITO & FITIPALDIS
Antes de que cuente 10

★★★

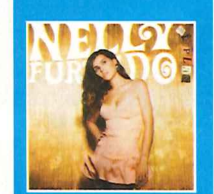
Conservando la sonoridad de *Por la boca vive el pez* y rodeándose de músicos de la talla de Pete Thomas a la batería (Sheryl Crow) y Andy Hess al bajo (Tina Turner), Fito y sus *Fitipaldis* presentan 10 nuevas canciones que les llevarán a los escenarios sin descanso. Y es que, no hay mejor forma de conocer este disco que en directo (fechas confirmadas del 6 de noviembre al 28 de diciembre). / **Warner**

Otros lanzamientos





ANTONIO OROZCO
Renovatio



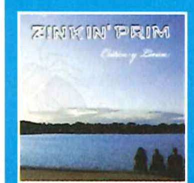
NELLY FURTADO
Mi plan



MIKA
The boy who knew...



SEGURIDAD SOCIAL
Clásicos del futuro



ZINKIN'PRIM
Crítica y Lírica



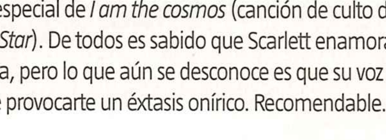
Pete Yorn y Scarlett Johansson

Tras el cine, la música... y canta requete sensual

La musa rubia de Woody vuelve a irrumpir en el mundo de la música tras la injustamente criticada *Anywhere I lay my head* (2008). Pero esta vez no lo hace sola, sino junto con el cantautor Pete Yorn. Esta especie de homenaje al trabajo que la Bardot hizo con Serge Gainsbourg en el 68, contiene nueve duetos con regustillo *folk* y reminiscencias *indies*. La clave de ***Break up*** es el delicioso *single Relator* y una versión especial de *I am the cosmos* (canción de culto de Chris Bell, *Big Star*). De todos es sabido que Scarlett enamora por su belleza, pero lo que aún se desconoce es que su voz es capaz de provocarte un éxtasis onírico. Recomendable.



PETE Y SCARLETT
Break up
Warner
★★★★



AVIONES
Un disco largo, larguísimo. Nada más y nada menos que 17 canciones con joyas como Windsor, 4 y 26, y Amelie en la que Calamaro ha participado. La Edición Especial, en formato del tamaño de un disco de vinilo, incluye un DVD con actuaciones inéditas.

Entrevista con...

PEREZA

«Lady Madrid es como una superheroína de un videojuego, su misión es torturar a todos los tíos»

 **¿Qué canción de *Aviones* escogeríais para un *Guitar Hero*?**

Rubén: *Lady Madrid.*

Leiva: Sería la leche que hicieran un *Guitar Hero* con grupos españoles. Podrían incluir un montón de grupos clásicos, como *Barón Rojo, Tequila, Los Ronaldos, Los Rodríguez*, Miguel Ríos...

Rubén: Tendrían que hacer el *Guitar Hero Folk* con los temas de *Aviones* (risas).

¿Lady Madrid podría ser una heroína de un videojuego?

Leiva: Perfectamente. La historia va de la típica chica nueva que llega a un grupo de amigos y los marea. Todos nos peleamos por ella y cuando ya estamos todos peleados, ella se va. Su súper poder es destrozar la mente de los tíos y torturarlos. (Risas). El desarrollo del juego sería: tíos atados en sillas y Lady Madrid martirizándoles. Les torturaría con su cuerpo y mente, sin armas de ningún tipo.

¿Las historias pasionales que contáis son verdaderas o recurrís a la fantasía?

Leiva: Tratas de no exponerte mucho, de no contar quién eres, pero al final terminas contándolo todo. Y las historias salen de las cosas pasionales, de cuando no hay autocontrol. De una relación lineal, donde no pasa nada, no pueden salir las canciones.

¿*Aviones* es más *Pereza* que nunca?

Leiva: Sí, principalmente porque hemos producido y mezclado nosotros mismos. Lo más difícil es saber cuándo parar.

Rubén: Lo escuchas tanto que pierdes la perspectiva.

¿Por qué una edición especial con formato disco de vinilo?

Rubén: Para dignificar el formato del disco y que recupere el valor de los años 70.

Del *rock* psicodélico de *Algo para cantar* al folk de *Aviones*...

Leiva: Escuchar discos pasados despierta cierta simpatía, recuerdas cosas preciosas, y te saca los colores. Lo único que ha cambiado es que ahora sabemos más, pero tenemos el mismo espíritu y las mismas ganas de comernos el mundo.

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Rubén (guitarra y voz) y Leiva (bajo y voz).

CDETECA
Pereza (2001), Algo para cantar (03), Animales (05), Aproximaciones (07), Aviones (09).

DE QUÉ VAN
De productores de su propia música. Esta vez el folk y el country toman el testigo de las reminiscencias retro de Aproximaciones. Pereza sigue siendo puro rock.

FOTO: RUBÉN MARTÍN

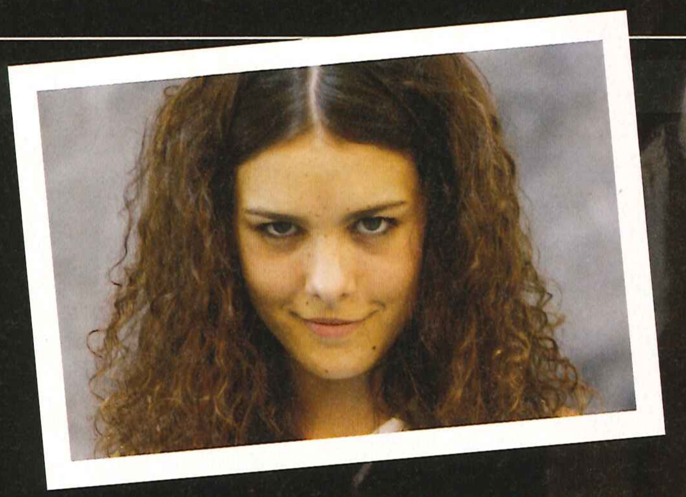
POR ANA MÁRQUEZ



Sandra vino a la redacción para jugar a F.E.A.R. 2 y conocer así a su alter ego en el videojuego, Alma. Pero vio nuestra PSP, la encendió y no la soltó durante la sesión de fotos. Y es que, dentro, estaba su juego favorito: Buzz! ¿Qué Sabes De Tu País?

A QUÉ JUEGA *Alma*

Parece que los guionistas de FoQ se inspiraron en la diabólica niña de F.E.A.R. 2 para crear el personaje que interpreta Sandra. Se llama igual, Alma, ha desatado su furia contra todos los alumnos del Zurbarán, su arma es la mirada y juega a la ambigüedad...





ALMA SANDRA VS. ALMA F.E.A.R.

SANDRA BLÁZQUEZ

ALMA EN FÍSICA O QUÍMICA

Tras su aspecto angelical se esconde todo un demonio, aún más maligno que el de F.E.A.R. 2. La actriz nos cuenta cómo es interpretar un personaje como Alma.

Seguro que te enamoró, a pesar de ser la mala malísima de *Física o Química*. Sandra Blázquez da vida a Alma, la chica que atemorizó a todos los alumnos del Zurbarán en la última temporada de la serie. ***«Mi aspecto no tiene nada que ver con el look tétrico de Alma en F.E.A.R., pero puedo llegar a dar más miedo que ella...»***, explica la actriz con tono de misterio. Ella es dulce por fuera y malvada por dentro: ***«es capaz de hacer más daño que el personaje del videojuego porque a Alma de F.E.A.R. se la ve venir, pero a la de FoQ no. Seduce a las personas y cuando las tiene bajo su poder desata su furia y su odio contra ellas. Si se hiciera un juego para la Play de FoQ, Alma mataría con la mirada (risas)»***. En el último episodio se desveló el motivo por el cual Alma tiene tanto odio en

«Puedo llegar a dar más miedo que Alma de F.E.A.R.»

su interior y, aunque el desenlace dejó entrever que Alma empezaría a ser buena, en la cuarta temporada ***«seguirá dando mucha guerra»***, asegura la Alma de carne y hueso.

Sandra Blázquez tan sólo tiene 22 añitos y ya cuenta con una carrera bastante sólida. Comenzó de presentadora a los 10 años en el *Club Megatrix* y de ahí se sucedieron dos pelis, dos series... ***«En doce años he pasado de ser muy conocida a ser una auténtica desconocida, y de repente regresas a la tele y todo el mundo te conoce de nuevo. Es un mundo en el que como no tengas los pies en la tierra te vuelves loca»***.

Apenas ha tenido una semana de vacaciones desde febrero, que se unió al reparto de *FoQ*, y se la ve espléndida, llena de ilusión y con ganas de que cada mañana suene su despertador para ir al rodaje. ***«Lo más pesado de las 12 horas de un día de rodaje son las esperas entre secuencia y secuencia... Si tuviera en el camerino una Play me llevaría el SingStar y le retaría una partida a Angy, que es la que sabe cantar... ¡A lo mejor la gano y todo (risas)! Me gustan los retos difíciles»***. Además del *SingStar* le apasiona *Los Sims* y confiesa que ha llegado a estar pegada al mando de la consola casi toda una noche: ***«Cuando vivía en casa de mis padres, mi hermano y yo nos picábamos con los juegos de carreras y de fútbol»***.

POR ANA MÁRQUEZ / FOTOS: LUIS CÁRCAMO

MALDITOS BASTARDOS

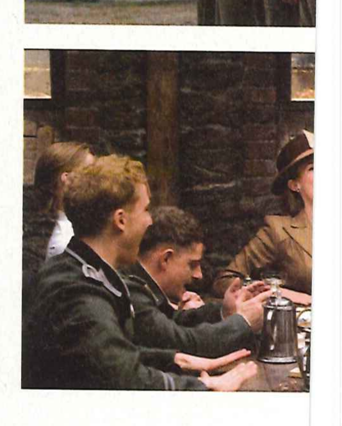
Tarantino renueva su título de mejor DJ cinematográfico de la historia

Título original
Inglorious Basterds
Director
QUENTIN TARANTINO
Reparto
Brad Pitt, Mélanie Laurent, Christoph Waltz, Eli Roth
Género
BÉLICA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
UNIVERSAL
www.ingloriousbasterds-movie.com

Hay quien dice que Tarantino comienza a repetirse en su fórmula de coger géneros que idolatra, meterlos en su particular coctelera de recuerdos, agitarlos y regurgitarlos en películas que no se parecen a nada y se parecen a todo. Y lo dicen como si Tarantino tuviera mucha competencia en hacer lo que solo él sabe: por ejemplo, una película de un comando de asnos americanos que, junto a un judío francés y cinéfilo, elaboran un par de complejos planes para hacer que se tambalee el alto mando nazi.

Rodada en tantos idiomas como nacionalidades distintas tienen los personajes de la película, ***Malditos Bastardos*** es una clara reacción a las películas como *Valkyria*, que sugieren un punto de vista más frío y equidistante sobre la II Guerra Mundial. Aquí volvemos a las películas de explotación y aventura disparatada de hace unas décadas, en las que los nazis son muy malos y los aliados... unos bastardos.

Al más puro estilo Tarantino, lo que ha despertado ciertas quejas, no hay protagonistas claros, y los bastardos del título sólo hacen acto de presencia unos veinte minutos. Por nosotros no hay problema, sobre todo con personajes tan tremendos como el propietario del cine o la película de propaganda nazi incluida en el metraje *El Orgullo De Una Nación*, dirigida por Eli Roth (*Hostel*).





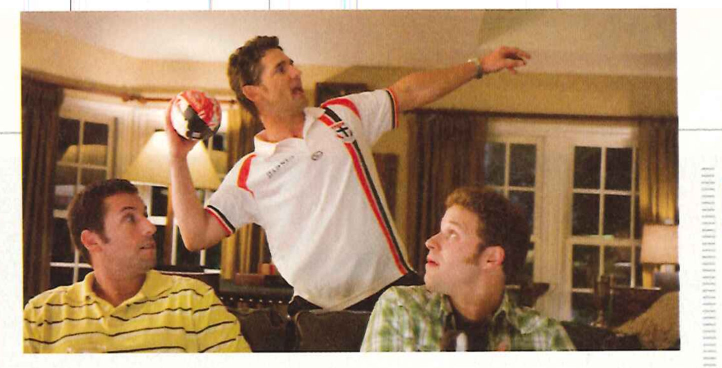
El director de Hostel, Eli Roth, vuelve a ejercer de actor a las órdenes de su amigo Tarantino. Y aquí batea mejor que Babe Ruth.







Conocidos actores alemanes como Diane Kruger (Troya), Daniel Brühl (Good Bye Lenin) y Til Schweiger (El Rey Arturo) completan el reparto encabezado por Brad Pitt.



HAZME REÍR

Judd Apatow se pone metahumorístico

Título original
Funny People
Director
JUDD APATOW
Género
Comedia
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
Universal
www.funnypeoplemovie.com

Algo pasa con Judd Apatow, justamente considerado el renovador de la comedia moderna: mientras que sus producciones (*El Reportero*, *Hermanos Por Pelotas*, *Dewey Cox*) desbordan agresividad, las películas que ha dirigido son mucho menos enloquecidas y cambian de registro de forma sorprendente. Por ejemplo, en ***Hazme Reír***, el protagonista es un cómico (Adam Sandler, en un papel que parece escrito a su medida) que descubre que padece una enfermedad prácticamente incurable y que le deja unos meses de vida. Apatow aprovecha esta circunstancia para meditar sobre los resortes de la risa, qué nos hace gracia y qué no. Todo en una película cuyos altibajos de ritmo pueden resultar extenuantes, pero que a fin de cuentas es una honesta y agradable reflexión sobre qué motiva a los actores de comedia. Y de eso, desde luego, Apatow sabe un rato.



DISTRITO 9

Gambas del espacio exterior

Una descomunal nave espacial aparece de improviso en los cielos de Johannesburgo. Los gobernantes de la capital sudafricana deciden desempolvar las viejas rutinas del *apartheid* y alojar a los extraterrestres (a los que se dirigen despectivamente como «gambas») en guetos. El joven realizador Neill Blomkamp utiliza este jugoso punto de partida en su ópera prima, producida por Peter Jackson en compensación por esa adaptación de *Halo* que nunca llegó a materializarse. Brutal como pocas, ***Distrito 9*** parece más una adaptación hiperrealista del «antiutópico» y desaliñado *Half-Life 2*. Mención especial merece Sharlto Copley, actor no profesional que compone uno de los protagonistas más atípicos de la temporada.

Título original **District 9**
Director
NEILL BLOMKAMP
Reparto
Sharlto Copley, Jason Cope, Robert Hobbs
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
Sudáfrica
Distribuidora
SONY PICTURES
district9movie.com

OTROS ESTRENOS



San Valentín Sangriento 3D

Sustos y hemoglobina en primera persona

Con el *boom* por las gafas 3D en pleno apogeo, se estrena este *remake* de un pequeño clásico *slasher* de 1981, protagonizado por jovencitos asustados y mineros dementes.

Destino Woodstock

La trastienda del mayor festival de la historia

Ang Lee cuenta, en clave de comedia, cómo se gestó el festival de Woodstock. Un pequeño festival *hippie*... que acabó congregando a medio millón de personas a lo largo de tres inolvidables días.



Si la Cosa Funciona

Dos maestros del humor unen sus fuerzas

Auténtica expectación por ver cómo Woody Allen ha dominado a ese torrente de verborrea y expresividad llamado Larry David (*Seinfeld*, *Curb Your Enthusiasm*).

TRÁILERS



THE WOLFMAN

www.thewolfmanmovie.com

Joe Johnston (*Jumanji*) recluta a Benicio del Toro y Anthony Hopkins para homenajear a uno de los grandes clásicos de la edad de oro de la **Universal**: el hombre lobo.



THE ROAD

www.theroad-movie.com

Viggo Mortensen y su hijo recorren una América postapocalíptica en esta adaptación de la magistral novela de Cormac McCarthy.

POR PEDRO BERRUEZO, NOEL CEBALLOS Y BRUNO SOL



Con
Hugh Jackman, Liev Schreiber, Danny Houston, Ryan Reynolds, Dominic Monaghan
Director
DAVID HOOD
Audios
Castellano, inglés, italiano... en 5.1 DTS HD
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
20th Century Fox H.E.
19,95€ (DVD)
29,95€ (Blu-ray)
24,95€ (2 DVD)
29,95€ (DVD Ed. Metálica + cómic)

X-MEN ORÍGENES LOBEZNO

DEADPOOL SERÁ EL SIGUIENTE DE LA LISTA

Tras aparecer en Lobezno como uno de los componentes del Team X, Ryan Reynolds volverá a interpretar a Wade/Deadpool en su propia peli, en 2011.

Una historia cimentada en la venganza y el Adamantium

BLU-RAY DVD No había que ser una lumbrera para sospechar que las andanzas fílmicas de Lobezno no se acabarían con la tercera entrega de *X-Men*. Aunque lo que llegó a los cines no fue una continuación convencional, sino una precuela destinada a explicar determinados puntos oscuros de la personalidad del mutante Logan: su infancia, su longevidad (los impresionantes títulos de crédito nos muestran su participación en las guerras más importantes del siglo pasado, junto a Dientes de Sable), o su odio eterno hacia Stryker (responsable de la implantación del esqueleto de Adamantium). David Hood logra hilvanar con bastante ritmo todos estos sucesos, engatusando a los *fans* de los cómics con la aparición de conocidos personajes del universo mutante (Gambito, Cable, un joven Cíclope...) y asombrando al resto de espectadores con un torrente de escenas de acción y el carisma de Hugh Jackman.

En el mercado podréis encontrar hasta cinco ediciones diferentes (DVD, BD, DVD + cómic, tetralogía *X-Men* en BD), plagadas de extras. Incuso la edición sencilla en DVD incluye escenas eliminadas y extendidas.

Película ★★★★☆
Extras ★★★★☆







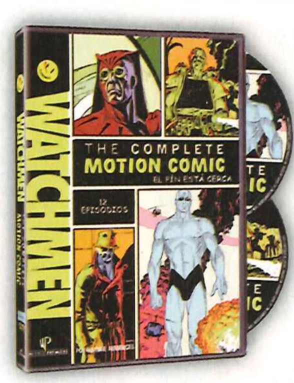
WATCHMEN

La obra maestra de Alan Moore, en carne y látex



Desde 1988, los sucesivos intentos por adaptar al cine la monumental novela gráfica de Moore y Gibbons naufragaron una y otra vez. La extensión de la obra original y su peculiar narrativa eran imposibles de recrear en largometraje... hasta que entró en escena Zack Snyder. Siguiendo la misma fórmula que en *300*, Snyder recrea el cómic original viñeta a viñeta, traicionando tan sólo el final original y la historia de los Piratas, comercializada aparte, y que se supone estará integrada en un montaje extendido que desgraciadamente no es el que nos ocupa. Aun así, y «talibanismos pro-Moore» aparte, ***Watchmen*** es una excelente película. Un consejo: poner la V.O. (la voz de Jackie Earle «Rorschach» Haley es hipnótica).

Película ★★★★☆
Extras ★★★☆☆



VIÑETAS ANIMADAS DE AYER Y HOY

Mientras Paramount edita la película, Warner Bros HE hace lo propio con la adaptación pseudoanimada del cómic. Para mitómanos del Dr. Manhattan.

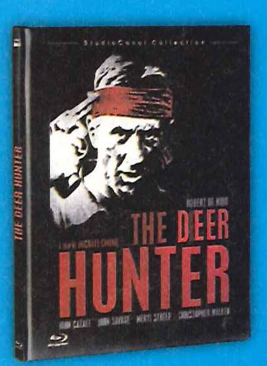
Con: **Billy Crudup, Malin Akerman, Jackie Earle Haley, Jeffrey Dean Morgan, Patrick Wilson** Director: **ZACK SNYDER** Audios: **Castellano, inglés, italiano, alemán... en 5.1** Subtítulos: **CASTELLANO, INGLÉS.** Distribuye: **Paramoun Home Ent. 20€ (DVD), 25,95€ (Edición Especial Metálica 2 DVD), 29,95€ (Edición Especial 2 Blu-Ray).**





DOS MITOS DEL CINE FANTÁSTICO, AL FIN, EN ALTA DEFINICIÓN

Y las dos firmadas por el maestro Jim Henson. Cristal Oscuro y Dentro Del Laberinto debutan en Blu-ray de la mano de Sony Pictures H.E. Cine del bueno, del que ya no se hace.



COLECCIÓN STUDIO CANAL: JOYAS EN BD

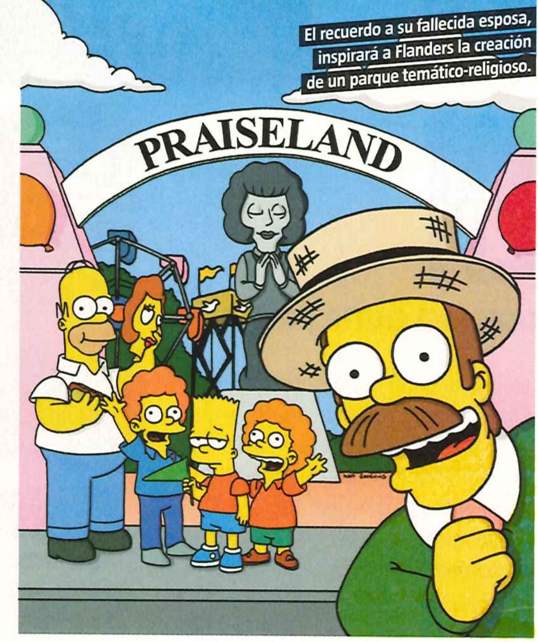
Universal pone a la venta cinco clásicos del cine, por primera vez disponibles en Blu-ray, acompañadas de extras y libreto exclusivos: El Cazador, Los Tres Días del Cóndor, Belle de Jour, Ran y El Hombre Elefante.





The Who ejercen de invitados especiales en el segundo episodio de la 12ª Temporada: Historia de dos ciudades.





El recuerdo a su fallecida esposa, inspirará a Flanders la creación de un parque temático-religioso.

LOS SIMPSON: TEMPORADA 12

Delfines asesinos, la Trilogía del Error y otros grandes momentos...

DVD A pesar de la sobreexposición de *Los Simpson* que cierta cadena de TV lleva ejerciendo años y años, y que nos ha obligado a conocer cada episodio de memoria, nunca podremos resistirnos a llevarnos a casa una nueva tanda de episodios de nuestra familia favorita. La temporada Nº 12 aparece ahora en formato DVD, en una edición tan cuidada como las anteriores. Podremos disfrutar de comentarios de audio para cada uno de los 21 episodios (subtitulados en castellano, *of course*), la acostumbrada introducción de Matt Groening, *storyboards*, animáticas, escenas eliminadas (que se pueden integrar al metraje de cada episodio), anuncios de televisión, *sketches* originales, documentales y los mejores momentos del vendedor de cómics (al que se homenajea en la portada de esta ***12ª Temporada***). Respecto a los episodios incluidos, aunque hay algunos muy flojos (*Hasta lueguito, cerebrito*), podréis encontrar otros realmente gloriosos. Desde esa historia contada desde tres perspectivas diferentes que da forma a *Trilogía Del Error* (ese dedo amputado y el triste destino de Linguo, el robot gramatical), a la tórrida historia de amor entre el vendedor de cómics y la madre de Skinner en *El Peor Episodio De La Historia*. El sensacional *HOMR* (ganador de un Emmy en 2001) e *Historia De Dos Ciudades*, en el que se narra la división de *Springfield* por un problema con los prefijos telefónicos (con cameo de los míticos *The Who*). Resumiendo, que te romperás las costillas de tanto reír.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★☆

Director **VARIOS**
Audios **Castellano e italiano 5.1, inglés 2.0.**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS 5.1.**
Distribuye **20th Century Fox H.E.**
41,95 € (4 DVD)

Entrevista con...

Mike Scully

Productor ejecutivo Temporada 12 de Los Simpson

¿De los 21 episodios de la temporada 12, cuál es su favorito? El nuestro, sin duda, es *Trilogía Del Error*...
Ese es muy bueno. Fue muy divertido contar la misma historia desde tres ángulos diferentes. También me encanta el episodio titulado *HOMR*, cuando Homer descubre que es un genio, después de que le quiten una cera de colores que tenía insertada por la nariz. Hay un montón de episodios divertidos en la temporada 12, con gran cantidad de actores invitados, como Drew Barrymore, Michael Keaton....

¿Ha participado de forma activa en los contenidos extra del DVD?
Encontraréis comentarios de audio para cada uno de los episodios a cargo mío, de otros guionistas, Matt Groening, artistas invitados... Queríamos convertir cada episodio en un festín para los *fans*, con escenas eliminadas, la historia detrás de cada episodio... y todo en una gran caja con la imagen del Vendedor de Cómics.

Los Simpson han viajado por todo el planeta... ¿Para cuándo España? Aquí no olvidamos las referencias al gazpacho (*Lisa la vegetariana*) y la paella (*La familia Cartridge*)...
Usamos un mapa para marcar los países donde han estado y el vuestro aún no lo han pisado, así que imagino que visitarán España algún día.

¿Veremos algún día a Maggie convertida en un personaje con voz y diálogos, como los demás?
No creo que lleguemos a oír a Maggie como otro personaje más. Sólo lo hemos hecho un par de veces, en aquel episodio en el que decía «*Papi*» y en un especial de *Halloween* (lo que no contaría respecto al resto de la serie). Parte de la diversión de *Los Simpson* es que los años no pasan por ellos. Es lo bueno de hacer una serie de animación: Bart tendrá 10 años para siempre y Maggie seguirá siendo bebé.

Una pregunta que llevamos años haciéndonos: ¿Por qué *Los Simpson* son amarillos?
(Risas) Yo no estuve en la serie desde el principio, pero lo que siempre le he oído a Matt Groening es que quería mostrar colores que resaltaran en pantalla, para que la gente que estuviera haciendo *zapping* se detuviera al ver ese colorido tan brillante, y se quedara viendo la serie. Asumo que me dijo la verdad, hasta ahora nunca me ha mentido (risas).

HAY HOMBRES QUE FUMAN. LOS DEMÁS CHUPAN CIGARRILLOS



Nuevo MAN. Una clase de hombre

Ya a la venta en tu kiosco



STREETS OF GLORY

CÓMIC

Autores **Garth Ennis, Mike Wolfer**
Editorial **Glenat**
Páginas **160**
P.V.P. **15 €**

El Viejo Oeste se ha terminado

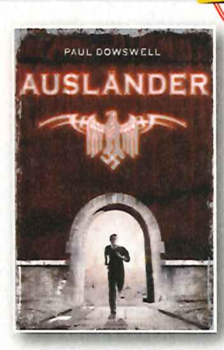
A comienzos del s. XX, con el ferrocarril prácticamente llegando a cualquier punto de EE.UU., un tipo de persona estaba a punto de extinguirse: el pistolero, esa figura que nunca sabremos si fue fruto de la ficción o reflejo de una actitud frente a la conquista del Oeste. Atrás iba quedando el imperio del Colt, del más rápido desenfundando, y de la caza de recompensas como modo de vida. Pero algunos no acaban de enterarse, como Joe Dunn, protagonista de ***Streets Of Glory*** (que ahora edita **Glenat** en tomo recopilatorio). Creada por Garth Ennis, ***Streets Of Glory*** es un relato del Oeste con cierto tono crepuscular, pero mucha mala uva por tener que serlo, con un personaje que se resiste al cambio de siglo y sociedad, y que piensa marcharse de la única manera que sabe: disparando plomo y cazando, por fin, a su despiadado y psicótico archi-enemigo apache. Tal vez sea una serie menor de Ennis pero, desde luego, es un *western* digno de ser disfrutado por cualquier amante del género.

LIBROS

Ausländer

Una aventura en el Berlín del 43

De la mano del reputado escritor de literatura juvenil Paul Dowswell, llega un relato ambientado en el punto álgido de la Alemania nazi. Peter es un joven alemán, prototipo de la raza aria por la que abogaba el partido nacional socialista alemán durante la II Guerra Mundial, enviado a un orfanato en Polonia tras la muerte de sus padres y adoptado por una pareja devota de las ideas impulsadas por Hitler. Pero Peter no acaba de comulgar con ellas, y lo que comienza como pequeños actos de rebeldía ante un sistema de ideas que considera injusto, se convierte en una peligrosa aventura cuando decide seguir su propio camino.



Autor **Paul Dowswell** Editorial **EDICIONES B** P.V.P. **22 €**

Gameworld

Una visión cultural del videojuego

Gameworld es el nombre de una exposición que, albergada hace un par de años por **LABoral** (Centro de Arte y Creación Industrial de la Universidad Laboral de Gijón), se proponía mirar al mundo del videojuego desde un ventana distinta: la del videojuego como algo más que un instrumento lúdico, y explorar sus posibilidades como arte y medio de comunicación. Su catálogo, compuesto por dos volúmenes, presenta artículos de estudio y ensayos, y muestras de videojuegos que se «inspiran» en el arte, así como obras de arte que se acercan al videojuego. Otra visión del videojuego como cultura que nunca está de más.

Autor **Varios** Editorial **LABoral** P.V.P. **20 €**

B.S.O. de Videojuegos







TRINE
Ari Pulkinnen

★★★☆☆

Tintinea tranquilo como una caja de música enterrada en la arena, se muestra voluptuosa sin enseñar demasiada carne instrumental y, aunque muerde sin fuerza con su boca desdentada, es una obra minimalista y bella que besa nuestras entrañas a *sottovoce* (12€). www.aritunes.com

BIONIC COMMANDO
Varios

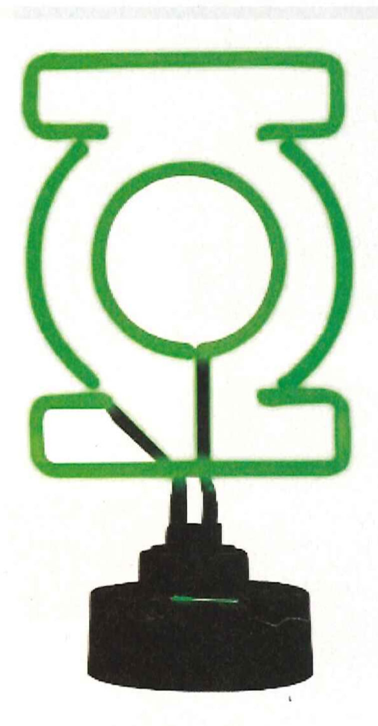
★★★★☆

El compositor Harumi Fujita puso un huevo. Junko Tamiya lo coció en su NES, Simon Viklund lo peló electrónicamente, Jamie Christopherson le echó sal orquestal... y José Luis González Castro se lo comió sobre su piano. Respetuoso, contenido, ¡delicioso! (7 €). www.sumthing.com

DISSIDIA FINAL FANTASY
Varios

★★☆☆☆

«Saben aquel que diu...» Llegan varios compositores y se ponen a escribir agónica e inexpresiva música original, y luego se dedican a desgajar y lobotomizar temas clásicos de la serie Final Fantasy... Ya, a mi tampoco me hace mucha gracia. (28€). www.play-asia.com



NEÓN LINTERNA VERDE
Ilumina tu habitación

¿No te basta con tu camiseta, tu anillo y tus figuras sobre la estantería para mostrar al mundo tu pasión por Linterna Verde? Pues descuida, a partir de ahora podrás marcar tu casa para que todo el mundo sepa dónde está entrando... Con opciones para ser colocado en una repisa o sujeto a la pared, este neón con el símbolo de *Green Lantern* pondrá sobre aviso a cualquier visitante de cuáles son tus «bienintencionadas» inclinaciones...

Dimensiones **22 cm.** Fabricante **DC Direct** PVP **99 €**



THE DARK KNIGHT: BATMOBILE
Un Batmóvil muy real

Sin duda, ésta es la réplica más fiel al *Batmóvil* que hemos visto en las películas de Christopher Nolan. A escala 1:6 pulgadas (1:15 cm.) y fabricada en plástico, incluye luces, alerones móviles y un panel que deja al descubierto la cabina del «piloto». Por desgracia, su precio también debe de ser una réplica a escala...

Dimensiones **73 x 47 cm.** Fabricante **Hot Toys** PVP **450 €**



BLAMMOIDS
Superhéroes rechonchos

Tras varias reinterpretaciones de los héroes y villanos más populares, en enero llega la última: los *Blammoids*. Fabricados en PVC, tienen tres puntos móviles (cabeza y brazos). La «Serie 1» contará con *Batman, Joker*, Linterna Verde, Siniestro, *Aquaman* y *Firestorm*.

Dimensiones **6 x 10 cm.** Fabricante **DC Direct** PVP **9,99 $**

POR STAN BY, LUCKY Y ADONÍAS

The King Of Fighters

Esta temporada se lleva lo «sencillo pero brutal»... Vístete como Kyo, el luchador invencible de KOF XII.



Cazadora de C1rca en piel con cuello Mao. **227 €**

Cinturón de piel y hebilla de acero en color negro, de Protest. **30 €**

Bota de ante bordada con la bandera de UK. De Clarks. **139 €**

Jeans lavados de corte recto de LRG. **105 €**

POR ANA MÁRQUEZ



Agenda

Saca el máximo partido a tu *tiempo libre*

EN SEPTIEMBRE

17

Need For Speed SHIFT. La mejor entrega de la saga con más realismo y calidad que nunca, para PlayStation 3.

18

WET. Acción acrobática y una chica armada hasta los dientes que nada tiene que envidiar a Lara Croft.

20

Festival Infor&Games. Del 17 al 20 se celebra la primera Lan Party de la Informática y los Videojuegos en Castellón.

29

Green Day. Actúa en Madrid, en el Palacio de los Deportes. ¡No te lo pierdas!

EN OCTUBRE

1

Dos grandes. FIFA 10 Y Uncharted 2 se ponen a la venta el mismo día. Fútbol y Aventura, ¿con cuál te quedas?

8

La Mala y Coraline. En directo La Mala en el Auditorio de la Carlos III de Madrid y a la venta el DVD de Los Mundos de Coraline.

5

La 5ª Estacion. Retoma su gira por España y su próxima parada es en el Teatro Lope de Vega de Madrid.

2

Ninja Gaiden Sigma 2. Edición coleccionista que incluye juego, libro, miniguía de estrategia, CD con BSO...

9

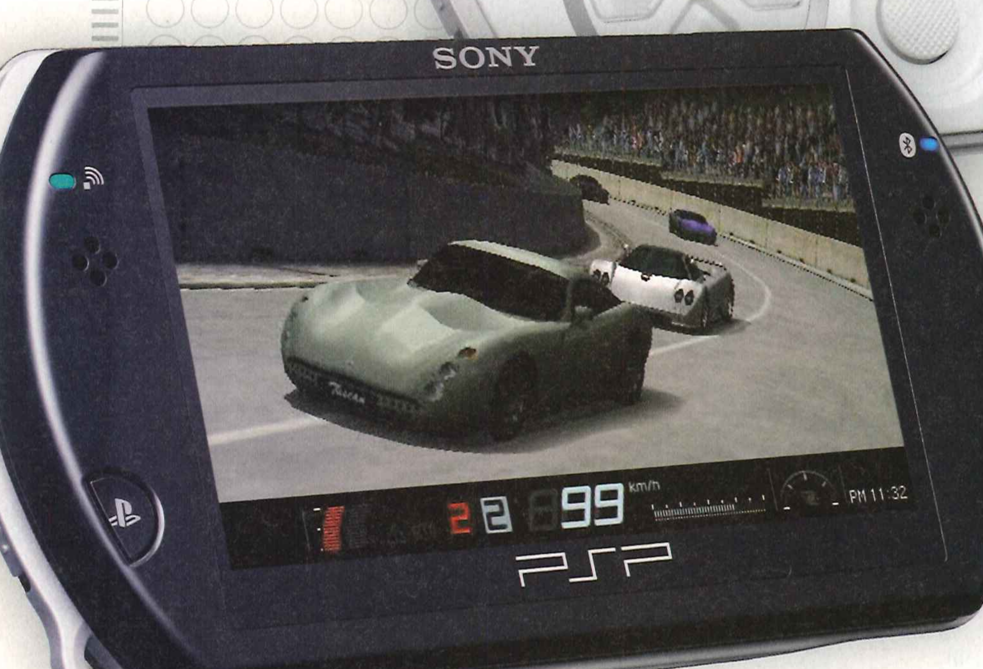
G-Force. La nueva película de Disney la podrás ver en el cine en ¡3D!

15

PES 2010. Prueba tú mismo si la nueva entrega de PES de PS3 supera a su antecesora...

Todo lo que necesitas para estar a la última





LA NUEVA PORTÁTIL

PSPgo

La nueva PSP ofrece la gran ventaja de no tener que hacer ya uso de los discos UMD para poder jugar con tus juegos favoritos (sin duda, una iniciativa muy «eco»). Simplemente deberás conectarte a la Store y descargártelo. Posee conexión Wi-Fi y Bluetooth, va equipada con una memoria interna de 16 GB y cuenta, además, con una ranura para tarjetas Memory Stick Micro. Es más pequeña y ligera que sus predecesoras PSP debido a que los mandos de control están ocultos en la parte inferior de la carcasa, y estos aparecen al deslizarse. **249 €** es.playstation.com

LO MÁS FRIKI DEL MES

SUPERGIRL



Artículo retro «2 en 1»: logotipo de heroína clásica y neón típicamente ochentero para poner en una estantería, sobre la peana que incluye, o colgado en la pared. También está disponible de Wonder Woman, Batman y JLA. 30,5 x 23 cm. 89,99 € www.dccomics.com

Equipa tu PS3 PSP



Para oír y conducir mejor...

1

Auriculares ultraligeros compatibles con todos los modelos de PSP. Ofrecen gran calidad de sonido y la mejor sujeción gracias a su sistema de agarre para las orejas. Son de Kaos Videogames. PVP: 9 €





CON MUSIQUITA INCORPORADA...

MP4 BLUSENS 1960

Este reproductor con pantalla LCD a todo color de 1,5" está disponible con una capacidad de almacenamiento de 2GB y 4GB. Ambos modelos llevan de serie tres tracks de audio y dos vídeos de la banda española Cornelius 1960. Apenas pesa 45 gr. con batería incluida y es de dimensiones reducidas: 68 x 41,5 x 11 mm. **39,90 € (2GB), 49,90 € (4GB)** www.blusens.com

2

El volante G27 de Logitech para PS3 destaca por la fuerza de su mecanismo y su motor dual. El volante está forrado de cuero, lleva un mando con 6 velocidades, pedales y caja de cambios. PVP: 213 €

MÓVIL-CÁMARA DE FOTOS

NOKIA N86

Lo que hace especial y diferente a este móvil del resto es que lleva incorporada una cámara de 8 Megapíxeles capaz de hacer fotos y vídeos a gran resolución: posee óptica gran angular, obturador mecánico... es decir, va equipado con las mejores prestaciones de una cámara de fotos. El N86, además, tiene una memoria interna de 8 GB capaz de almacenar hasta 4.000 imágenes. **499 € (incluye 6 meses de navegación GPS gratis)** www.nokia.com

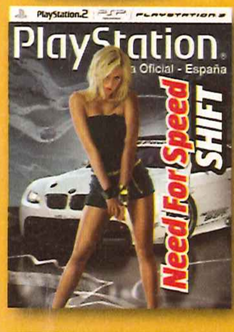


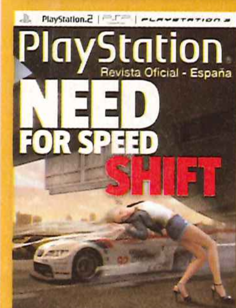




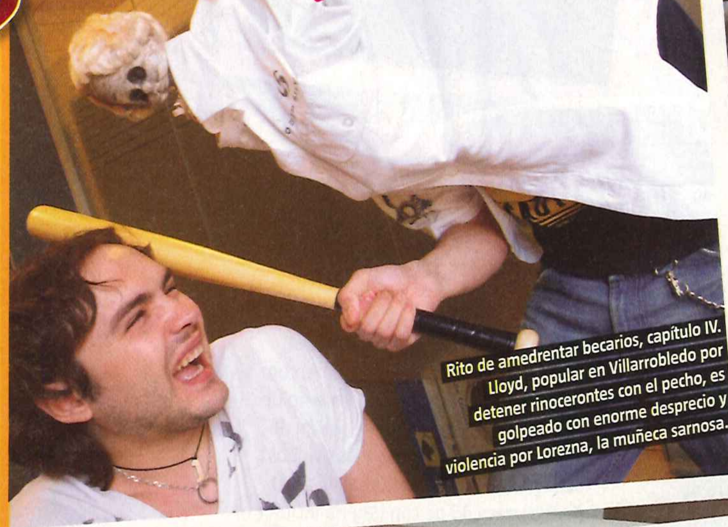
Dicen que los videojuegos no tienen efectos secundarios en los usuarios. Nosotros estamos empezando a dudarlo...

LAS OTRAS PORTADAS





Este mes hemos soñado todas y cada una de las noches con la portada de NFS Shift. ¿Será por los coches o por las chicas tan guapetonas que aparecen? Juzgad por vosotros mismos...



Rito de amedrentar becarios, capítulo IV. Lloyd, popular en Villarrobledo por detener rinocerontes con el pecho, es golpeado con enorme desprecio y violencia por Lorezna, la muñeca sarnosa.

Bruno «Nemesis» Sol no tiene quien le abrace, por eso se ha inventado el rollo de la camisa de fuerza para darse gustillo. Sólo hay que ver sus ojos golosones para darse cuenta...



Ana con famosos, capítulo MMXVIII. Aquí tenéis a vuestra redactora facebookera favorita junto a Leiva y Rubén, los mocetones de Pereza. ¿Con quién aparecerá el mes que viene?

¡SOY LA REINA DE LOS MARES! Lucía «Lucky» Perdomo se ha instalado un acuario gigante en casa para hacernos creer que bucea en la desembocadura del Alberche todos los jueves. ¿Será ella la de la foto?

Resultados de Concursos

CONCURSO EL NIÑO VODAFONE
Ganadores de 1 teléfono móvil
Roberto Martínez Catalina (VALLADOLID)
Mª Fermina Romero Castro (MADRID)
Isabel Ayuso Arcones (MADRID)
Aitor Bernis Campos (BARCELONA)
Rafael Esbrí Rosales (MADRID)
Francisca Cruz Cortés (LLEIDA)
Tomás Fernández Jiménez (BARCELONA)
Fátima Fernández Carmona (CÁDIZ)
Ricardo Álvarez García (SORIA)
José A. Araujo Ignacio (BADAJOZ)

CONCURSO FIGHT NIGHT ROUND 4
Ganadores de 1 juego de PS3
José R. Valdés Rodríguez (ASTURIAS)
Juan A. Romero Hoyos (MÁLAGA)
Ismael Sánchez Cánovas (BARCELONA)
Alfonso Ciriza Azcona (VIZCAYA)
Alberto Castro Rentero (BARCELONA)
Javier Calvo Osés (NAVARRA)
Miguel A. Cánovas Vidal (MURCIA)
Mario Alento Castillo (BARCELONA)
Andoni Miñambres Rodríguez (VIZCAYA)
Iván Domingo García (VALENCIA)
José Luis Capdevila Llorens (LLEIDA)
David Castro Canto (A CORUÑA)
Alicia Mondragón Bermejo (GERONA)
Matías Núñez Garrido (VALENCIA)
David Artiles Pérez (LAS PALMAS G.C.)

CONCURSO SACRED 2
Ganadores de 1 Edición Especial + 1 camiseta + 1 Pulsera
José A. Ayala Nieto (ALMERÍA)
Alberto Cubero García (MADRID)
Javier López Montes (MÁLAGA)
Abelardo Galán Valdepeñas (LERIDA)
José R. Hernández Ayllo (BARCELONA)
Cristina Castelló Sabater (VALENCIA)
Manuel E. Montes Nonides (ASTURIAS)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Andrés Castro Intriago (BARCELONA)
José David Merlo Rodríguez (GRANADA)

Ganadores de 1 juego de PS3 + 1 pulsera
Rubén Herrera Soriano (BARCELONA)
Aurelio Santillana López (MÁLAGA)
Alberto López Villanueva (VIZCAYA)
Jordi Menasalvas Pereda (BARCELONA)
David Poza Jiménez (BARCELONA)
Miguel Utrabo Sierra (GRANADA)
Ernesto Zancada Díaz (MADRID)
Cristóbal Martorell Oliver (ISLAS BALEARES)
Javier Sánchez Romero (MADRID)
Jonathan Fuentes Corrales (VIZCAYA)
Alejandro Martín Miguel (BARCELONA)
Santiago Felipe Castro (A CORUÑA)
Mª Mar Jiménez Rivera (BARCELONA)
Gabriel Flores Rodríguez (MADRID)
Elísabet Rodríguez Esquivel (VIZCAYA)

CONCURSO MONSTER HUNTER
Ganadores de 1 juego de PSP + 1 camiseta
Roser Pérez Buldó (BARCELONA)
Thiago de Souza Lázaro (TARRAGONA)
Rafael Albájez Vargas (ALICANTE)
Manuel Ruiz Carreño (SEVILLA)
Jean-Eric Belmonte Tumbaga (MADRID)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Emilio Bachiller Gutiérrez (MÁLAGA)
Amparo Benavet Martínez (VALENCIA)
Mª José Cárdenas Martínez (MÁLAGA)
Demetrio Calvo Alonso (SEVILLA)

Ganadores de 1 juego de PSP + 1 figura
Jaime González López (LEÓN)
Francisco Cruz Candalija (BALEARES)
Juan M. López García (A CORUÑA)
Cristopher Puerto Rguez. (GUADALAJARA)
Alejandro de la Sota Pérez (PONTEVEDRA)
Francisco J. Rodríguez Sánchez (SEVILLA)
Rafael Fco. A. López (PALMA MALLORCA)
Víctor M. Arribas González (MADRID)
Daniel Alonso Rayo (ALICANTE)
Mª Carmen Ramírez (LAS PALMAS G.C.)



llega burn day.
la bebida energética
para el día
con algo menos
de cafeína.

37,5% menos cafeína que burn*

*por cada 100 ml

KONAMI





Official Licensed Product

**



Portugal: João Duarte

Alemania: Marc André Driese

Italia: Luigi Cristofanelli

España: Gonzalo Martínez Pérez

Francia: Smain Ouadah

Reino Unido: Rikki Theodosi

Lionel Messi

Fernando Torres



El nuevo control 360 y otras mejoras clave en la jugabilidad, hacen que los jugadores posean un control sin precedentes

Nosotros creamos el juego, pero tú lo haces grande. Siempre hay un fan detrás de cada momento brillante de PES, desde la entrada increíble que deja la puerta a cero, hasta un emocionante ataque en el último minuto. Descubre cómo los fans como tú han creado PES 2010 en **PES2010.com**

JUEGA A PES EN TU MÓVIL. ENVÍA JUEGO PES AL 5857*

PES 2010 Pro Evolution Soccer



www.pegi.info









PlayStation 2

PLAYSTATION 3





Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PS", "Playstation", "PlayStation.", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." ©&TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. **UEFA Europa League no está disponible para las versiones de Wii, PSP y PS2. *Recibirás un enlace para la descarga de una demo gratuita en tu móvil. Precio del SMS 0.15€. Coste de conexión y tráfico de datos según operador.